



aktueller software markt

Alles über Computer- & Videospiele

Nr. 9 Aug./Sept. 1991
6. Jahrgang
öS 65
Sfr 7,50
DM 7,50

ISSN 0933-1867

Das große
Magazin für
Computer & Videospiele

SPIEL DES MONATS

HEART OF CHINA



Mystik, Mädchen, Mächenschaften

SUPER!

ASM-MICROWELLE:
Irre Games zu coolen Preisen

CDTV

Die heiße Nummer
von Commodore
Bericht auf Seite 30!

BTX

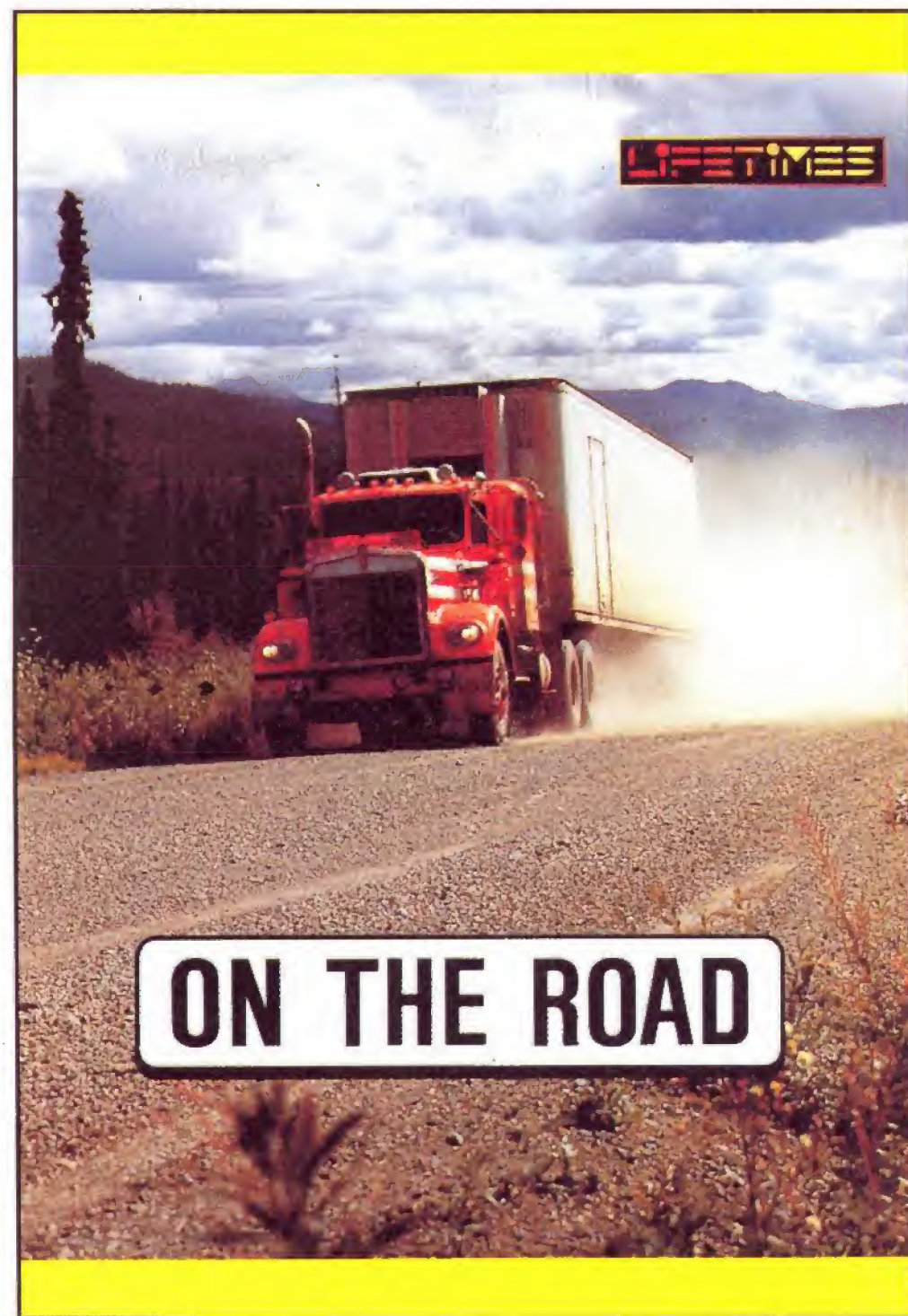
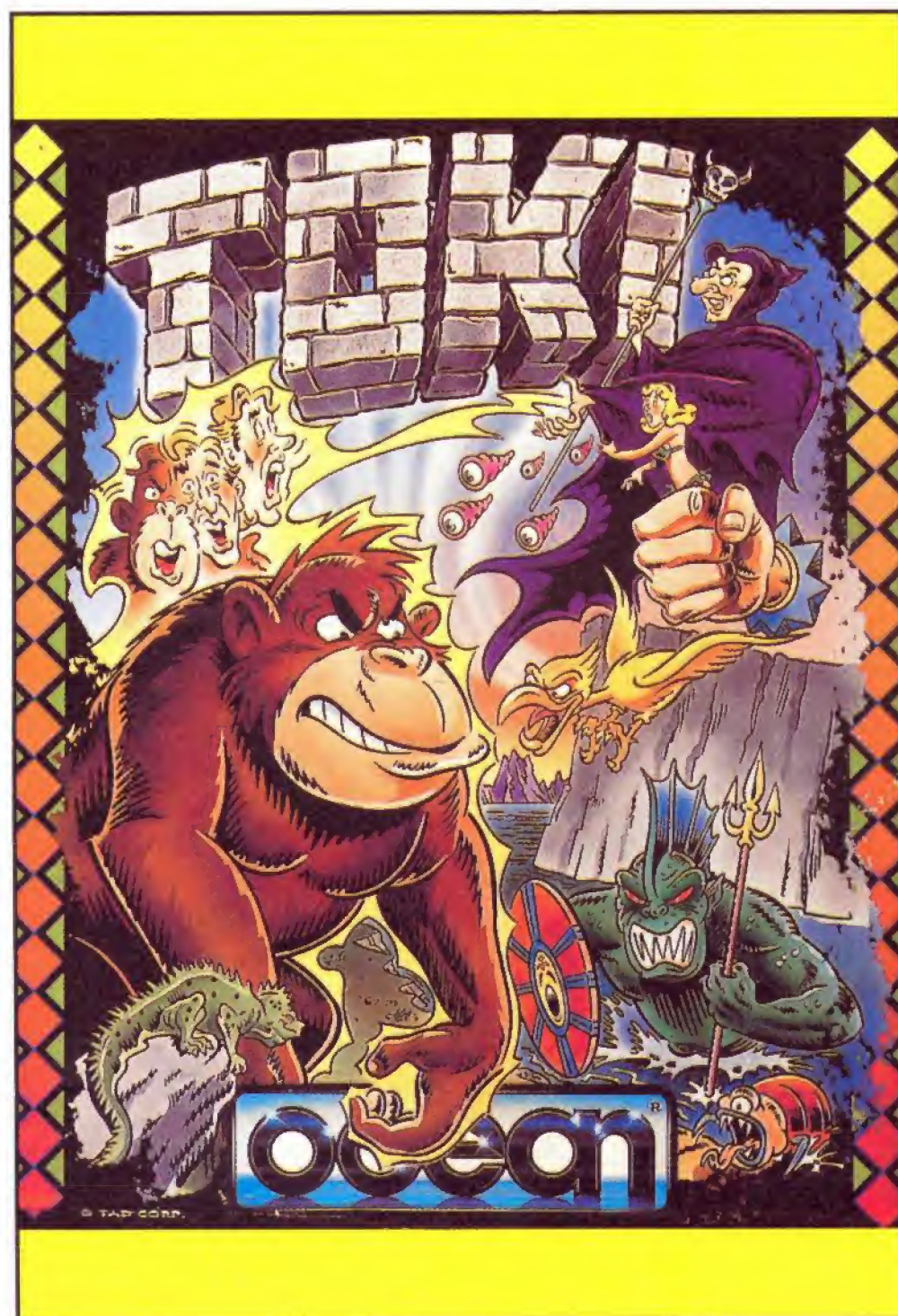
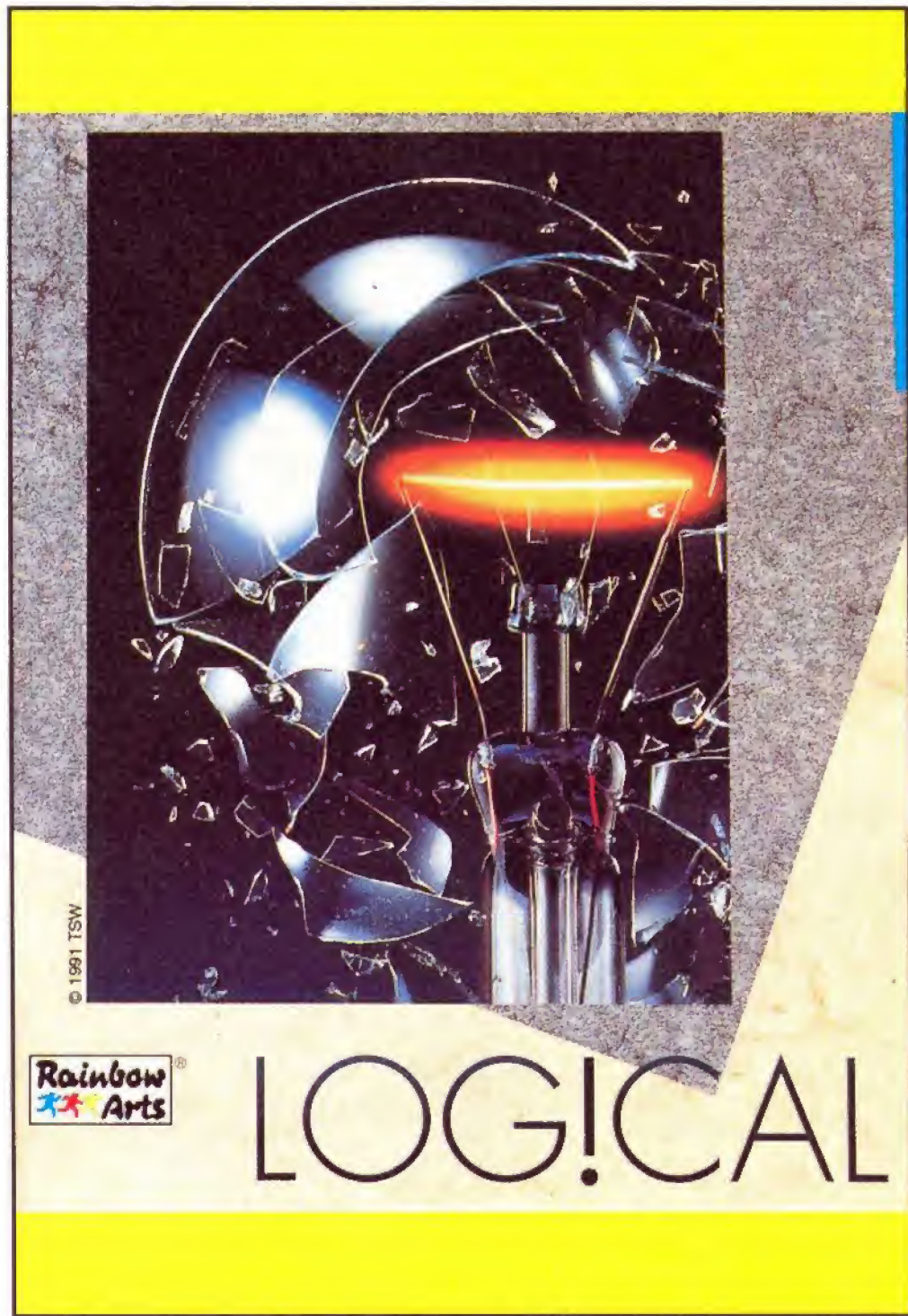
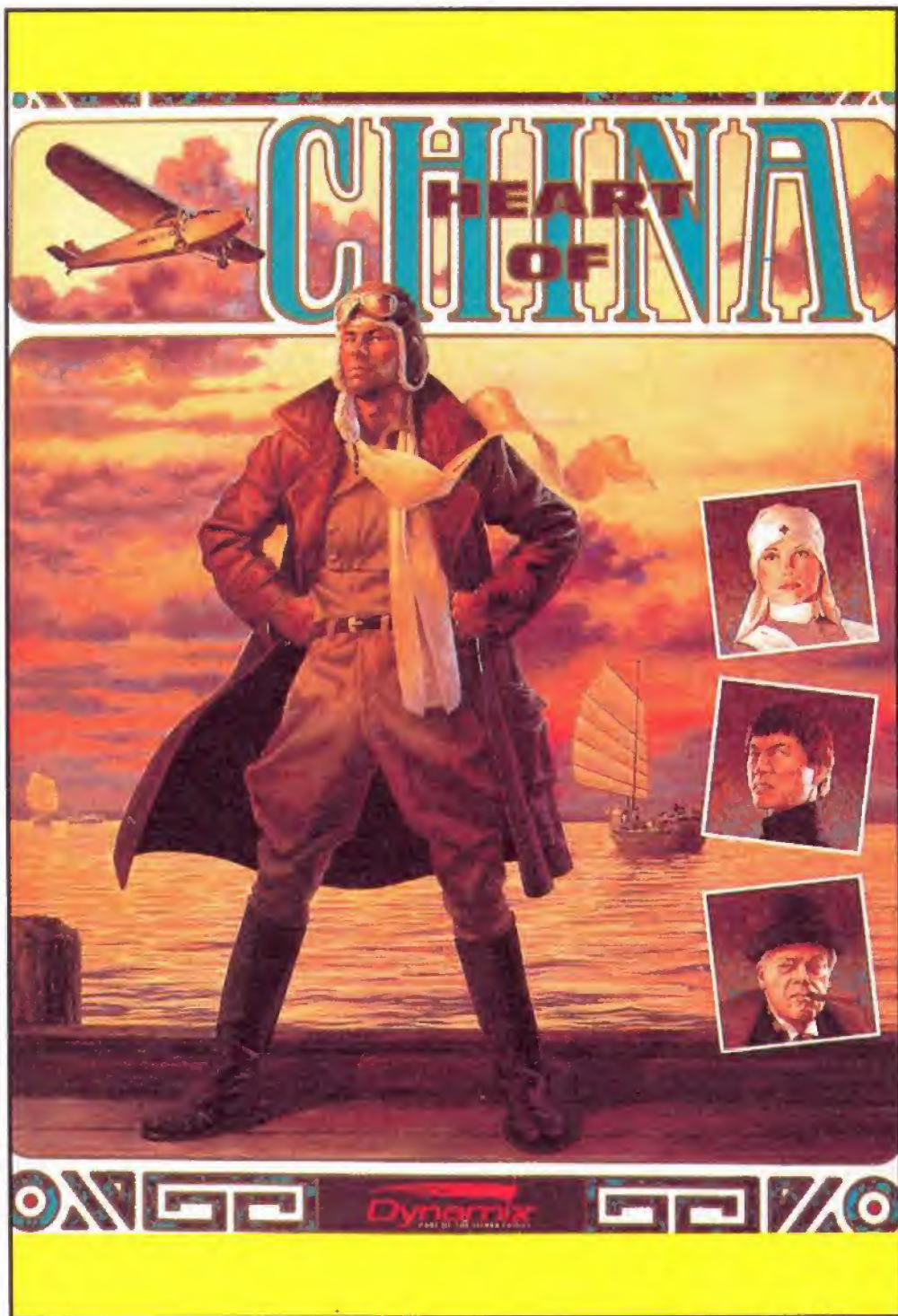
Tele-Software

● was sie leistet, was sie kostet

● ASM-HITLINE ●
Media-Control
plus Leser-Charts

Marlboro Lights





LOGICAL

System: PC, Amiga, C-64, Atari ST
Empf. VK-Preis: ca. 70-80 Mark (PC/Amiga/ST), 40-50 Mark für C-64 (Cass./Disk)
Hersteller: Softgold/Rainbow Arts, Kaarst
Erstveröffentlichung: Juni 1991

Inhalt:

Logisches Denken, verbunden mit zielstrebigem, schnellem Handeln, verlangt das Geschicklichkeits-Spiel LOGICAL dem Spieler ab. Zunächst wird er mit 99 vorgegebenen, mehr oder minder schwierigen Leveln konfrontiert, die vornehmlich aus labyrinthartigen Anordnungen kreisrunder, drehbarer Kugellager bestehen. In jedes Kugellager sind vier paßgenaue "Kugelstellplätze" eingearbeitet - und die heißt es zu füllen:

Über Schienenstränge rollen in gleichmäßigen Abständen unterschiedlich eingefärbte Kugeln a.) ins Bild und b.) in die Aussparung des nächst verfügbaren Kugellagers. Ziel des Späßes ist es, vier Kugeln gleicher Färbung durch geschicktes Anwenden der (grafisch vorgegebenen) Mechanik in einem der Lager unterzubringen, so daß jene dann unter beeindruckendem Knall explodieren. Da die kreisrunden Mechano-Teile oftmals hintereinandergeschaltet sind, wird manches Kugellager zeitweise zum Kugel-("zwischen-")lager...

Anmerkungen:

Der Spieler ist gefordert, nebst logischem Denkschema und schnellem, zielstrebigem Handeln im Laufe der Zeit eine rationelle Strategie zu entwickeln.

Besonderheiten:

Zeitvorgabe, weitere Level editierbar, AdLib-Soundeffekte bei PC-Version.

Getestet in

AKTUELLER SOFTWARE MARKT

Ausgabe 7/91

HEART OF CHINA

System: IBM & Kompatibile
Empf. VK-Preis: ca. 120 Mark
Hersteller: Dynamix, Washington, USA
Erstveröffentlichung: Juli 1991

Inhalt:

China, 1930. Krankenschwester Kate Lomax wird aus einem einsamen Bergdorf entführt. Der wutschnaubende Papa engagiert Pilot Lucky Masters, um sie zu befreien. Dem in Finanznot steckenden Abenteurer bleiben nur wenige Tage, um Kate zu befreien - und ihr Herz zu gewinnen. Die Atmosphäre ist geheimnisvoll-exotisch. Finstere Fernost-Mystik bestimmt das kriminell-romantische Geschehen. Während Lucky seine Schritte unternimmt, geht die Konspiration andernorts weiter. Solche Schlüsselszenen werden filmartig eingeblendet.

Anmerkungen:

HEART OF CHINA ist das zweite Grafikadventure von Sierra-Sprößling Dynamix. Wie beim Stammhaus wird viel mit gemaltem Hintergrund und digitalisierten und nachbearbeiteten Fotos gearbeitet. Die Wirkung ist auf VGA-ATs filmartig stimmungsvoll.

Besonderheiten:

Wie sein Vorgänger ist HEART OF CHINA konsequent auf Maussteuerung ausgelegt. Man kann zwar auch mit Joystick oder Tasten spielen. Vor allem die Tastensteuerung ist jedoch unbefriedigend langsam. Neu ist ein Wegweiser, der erscheint, wenn man einen möglichen Lösungsweg übersehen hat.

Getestet in

AKTUELLER SOFTWARE MARKT

Ausgabe 8+9/91

ON THE ROAD

System: Atari ST
Empf. VK-Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Expert Software, Recklinghausen
Erstveröffentlichung: Januar 1991

Inhalt:

Der Spieler übernimmt die Rolle eines Fuhrunternehmers, der in diesem international tätigen und hart geführten Geschäft eine kleine Spedition eröffnet und durch geschickte Firmengeschäfte zu einem der Großen in der Branche werden will. So leiht sich der Anfänger zunächst einige gebrauchte LKWs, übernimmt kleinere Aufträge und versucht den Gewinn in den Kauf von großen "Brummis" zu investieren. Die Fahrer können angehalten werden, weniger Pausen zu machen, schneller zu fahren; geschickte Bankgeschäfte sorgen ebenfalls für Zufluß von Kapital. Der gnadenlose Termindruck wird noch durch eine Reihe von Hemmnissen erhöht: Sabotage und Gerichtsverfahren sind im harten Konkurrenzkampf üblich.

Anmerkungen:

Die Grafik ist eher durchschnittlich, für das Spielgeschehen aber unbedeutend. Allerdings sind die Auswahlmenüs wenig komfortabel.

Besonderheiten:

Das Programm beachtet länderspezifische Besonderheiten: So muß z.B. das Nachtfahrverbot in Österreich strikt eingehalten werden.

Getestet in

AKTUELLER SOFTWARE MARKT

Ausgabe 1/91

TOKI

System: Amiga, Atari ST
Empf. VK-Preis: ca. 70 - 80 Mark
Hersteller: Ocean, England
Erstveröffentlichung: Juni 1991

Inhalt:

Toki, ein gutgebauter, blonder Jüngling mit einer kraftstrotzenden Physis, läßt sich mit seiner Freundin Miho auf einen kleinen Dschungeltrip in die unerforschten Regionen des riesigen Tropenwaldes ein. Dort begegnen sie einem alten Zauberer, der die Eindringlinge nicht in seinem Herrschaftsgebiet haben will und deshalb die Freundin von Toki per Liane zu seiner Dschungel-Burg verschleppt. Damit Toki seine Freundin nicht mehr finden kann, verwandelt der Zauberer den Helden in einen kleinen, gebückt schleichenden Affen. Diesen gilt es durch sechs verschiedene Levels zu geleiten, um Miho zu befreien, den Zauberer zu vernichten und um natürlich die ursprüngliche Gestalt Tokis wiederzuerlangen. Toki kann dabei durch das Aufsammeln bestimmter Bonusgegenstände seine Schußfähigkeit verbessern, zu seinem Schutz einen Baseball-Helm aufziehen oder mit einem Skateboard durch die Gegend brettern.

Anmerkungen:

Auf seiner Wanderung wird Toki mit den unterschiedlichsten Situationen und Gegnern konfrontiert, die nicht nur das akrobatische Geschick im klassischen Jump-and-Run-Stil fordern, sondern zugleich taktisches Können und gutes Timing verlangen. Bestimmte Stellen lassen sich nur durch häufiges Üben und Lernen meistern.

TOKI beruht auf einem Spielhallen-Spiel gleichen Namens.

Besonderheiten:

Um Rechenzeitprobleme mit den teilweise riesigen Sprites zu vermeiden, wurde der Bildschirmausschnitt bei beiden Rechnern um ein Drittel verkleinert. Grafik und Animation sind jedoch absolut identisch zur Automatenfassung. Der Titelsound der ST-Fassung ist die Umsetzung eines alten C-64-Sounds, der von Martin Galway für "Red Ballet" (Spiel indiziert) komponiert wurde.

Getestet in

AKTUELLER SOFTWARE MARKT

Ausgabe 6/91

Nachdem Eva sich von dem phantastischen HEART OF CHINA hat bezaubern lassen, wird unsere Rollenspiel- und Adventure-Spezialistin D&D (Drinidad und Dobago) genießen. A-Man entschloß sich für England (Cheap-Stow), während sich Uli seine Tonga-Dreams (TD) erfüllt. Klaus Trafford will auf die Osterinseln (er ist seiner Zeit halt immer voraus), und Manni sucht jetzt schon zum sechsten Male den Maltesischen Falken.

Mats hat von der Besteigung des Böddiger Berges genug, wird den Kilimandscharo erklimmen und seine Suaheli-Kenntnisse verbessern. Sandra hat noch nichts Konkretes vor, da sie bereits im Februar eine Reise zum „Golf vom VAG“ angetreten hat.

Unser Freier (Mitarbeiter) Dirk hat sich Mini-Neapolis ausgesucht, während Michael weiter bei dem Studium der „Göttinnen“ aufgehalten

Energie auftanken

Irgendwann muß auch mal der ASM-Redakteur seinen Akku wieder aufladen. Elfmal im Jahr präsentiert er Euch das Aktuellste aus dem Games-Bereich. Nach diesem irren Sommerheft gönnen wir Jungs und Mädels uns – natürlich nicht alle gleichzeitig – ein paar Tage Pause. Wo es uns hinzieht, verrate ich Euch nun:

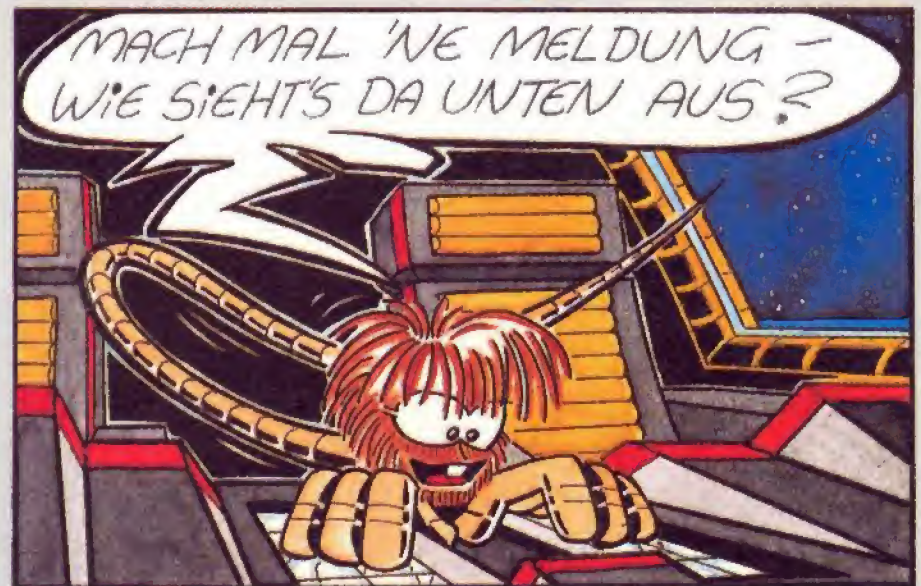


Manni bei der ersten Spurensuche auf dem Wege zum Maltesischen Falken.
Foto: M. Monroe

wird. Schließlich wird Cruiser nach Frankreich zu „Le-Baron“ Rothschild zu fahren, um sich für seinen Chrysler neue Teile zu besorgen.

Trotz dieser diversen Reisevorbereitungen haben wir Euch nicht vergessen. Den Reise-Proviant für Eure Urlaubsorte findet Ihr wieder einmal in gewohnter Qualität just in diesem Heft, dessen Eddi Torriel Ihr gerade lest. Einige Leserfragen in bezug auf ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL (Fußball-Game) erreichten die Redaktion. Es sei noch einmal daraufhingewiesen, daß sich neben der ASM-Aktion auch noch ein Teilnahme-Coupon in der Packung des Spiels befindet. So, und laßt Euch nicht weiter vom Lesen des Wesentlichen abhalten. Viel Spaß mit Sommer, Sonne und ASM wünscht Euch Euer alter Freund Manni Toastbrot. Macht's gut...

MANFRED KLEIMANN



INHALT

4

Bewertung von 0-12 Pkt.

ACTION

Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Preis/Leistung



Unter „Grafik“ versteht die ASM: Darstellung, Scrolling, Animation, Ausnutzung des Rechners, bei Vektorgrafik: Geschwindigkeit.

„Sound“ ist: (Titel-)Melodien, FX, Rechnerausnutzung.

Zum „Spielablauf“ gehören unserer Meinung nach: Abwechslung, Originalität, Spielbarkeit, Schwierigkeitsgrad (einstellbar?), Steuerung, Abfrage, Pausenoption, Handhabung, logischer Aufbau, High-Score-Liste, Komplexität.

„Motivation“ und „Preis/Leistung“ müssen nicht näher definiert werden.

SPORT

Grafik/Animation
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Preis/Leistung



Anmerkung: Bei Bedarf wird „Realitätsnähe“ durch „Spielablauf“ (siehe oben!) ersetzt. Unter „Grafik/Animation“ verstehen wir die grafische Darstellung, die Animation und das Scrolling in Anbetracht des jeweiligen Rechners, wobei bei Sportspielen die „Animation“ im Vordergrund stehen sollte.

STRATEGIE

Grafik
Anleitung
Spielablauf
Motivation
Preis/Leistung



„Grafik“ (s. oben!). „Anleitung“: kein Fachchinesisch (in Deutsch?), leicht verständlich, übersichtlich, Informationsgehalt.

„Spielablauf“: logischer Ablauf, Benutzeroberfläche, Steuerung, Originalität, Komplexität.

SIMULATIONEN

Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Preis/Leistung



„Grafik“ und „Sound“ (siehe oben!). „Realitätsnähe“: Sehr wichtig, da die Simulation die Realität (bei Bedarf: die Surrealität) darstellen soll, logisch, 'ne?



Spiel des Monats:

Heart of China 6

Höchster Abenteuer-Genuß, mit Action-Sequenzen verfeinert. Ein stimmungsvolles Drama im China der Dreißiger Jahre!



ACTION

Build It!	57
Cadaver - The Payoff	156
Cybercon III	12
Hägar	74
Hero Quest	28
Highlights II	99
Icerunner	55
Mercs	56
Last Ninja 3	129
Popeye 2	131
Rectangle	38
Shadow Dancer	56
Sharkey's Moll	160
Warzone	92
Wreckers	60
Zirix	72



ADVENTURES

Chaos in Andromeda	70
Crime does not pay	68
Heart of China	6
Martian Dreams	107
The Famous Five 1 - Five on a Treasure Island	66



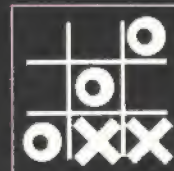
SIMULATION

Billards II Simulator	34
F-15 Strike Eagle II	52
Life & Death	46



SPORT

England Championship Special	14
------------------------------	----



STRATEGIE

Booly	18
Cash	71
Champion of the Raj	50
Germ Crazy	42
Hotel Manager	39
Monopoly	36
The Ball Game	92

KONSOLEN

Bonanza Bros	116
Columns	124
Forest Wardener	116
Game Gear Shinobi	120
Ghouls 'n' Ghosts	116
Golden Axe Warrior	118
King's Bounty	115
Legend of Hero Tonma	120
Might & Magic	119
Motooader	114
Pacmania	157
Shanghai II	122
Shi Kin Joh	123
Sim City	119
Sokoban	122
Super Airwolf	115
Super Golf	122
Ultraman	115

GAME BOY-CORNER

Boomer's Adventure	128
Fastest Lap	127
Fish Dude	127
Nintendo Soccer	126
Nobunaga's Ambition	127
Serpent	125
Snow Bros	126
Solomon's Club	126
Torpedo Range	125



EDUCATION

Deutsch '92	110
Modularer Sprachlehrgang Englisch	110
Vokabeltrainer Latein	96

IM BLICKPUNKT

Activisions Spielhallenumsetzungen	44
Infocom-Klassiker	27
Lethal Excess	47
Lucasfilm goes CD	40
Manchester United Europe	62
Microprose	17
Rasender Reporter	54
SSI-Neuheiten	157
UBI-Kompilationen	15
Vroom	16



TOOLS

Music Master	34
--------------	----

KONVERTIERUNGEN

Betrayal	102
Bundesliga-Manager	100
Centurion - Defender of Rome	100
Demoniak PC	103
Demoniak ST	102
Disc	101
Gunboat	104
Horror Zombies	104
Moonbase	104
North & South	106
Outzone	106
Pick 'n' Pile	106
Toki	103
Trial by Fire	101
Vaxine	102
Wonderland ST	101
Wonderland Amiga	103

REPORTAGEN

Commodores CDTV	30
Telesoftware	94
Zu Besuch bei Leisuresoft	132

RUBRIKEN

Vorwort - Die Seite 3	3
News	8
Feedback	19
Clubs	25
Hitline	48
Lesercharts	49
Secret Service	75
Hint Hunt	78
Flop des Monats:	
Extreme	98
Oldie des Monats:	
Moon Patrol	112
Konsolen-News	124
Game Boy-News	128
Microwelle	154
Gesammelte Werke	160



Ein Riesensabenteuer?

Golden Axe Warrior auf dem Sega Master System	118
-----------------------------------------------	-----

SONSTIGES

ASM-Bewertungsschema	9
Competition Leisuresoft	58
Competition Bomico	
Goldtausch	130
Competition	
Wial-Versand	134
Generalkarte	159
Inserentenverzeichnis	159
Gesammelte Werke	160
Impressum	161

INHALT

5

ADVENTURES

Grafik
Parser/Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Preis/Leistung



„Grafik“ (siehe oben!). „Parser“: Umfang des Vokabulars, logische Antworten. „Steuerung“: gemeint sind hier die Klick-Adventures, ausreichende Menüs, Bedienungsfreundlichkeit, Handling. „Handlung“: Idee und Inhalte des Games, Originalität, Story. „Atmosphäre“: Feeling, Anreiz, Stimmung.

TOOLS

Positiv
Negativ



Bei der Beurteilung von „Tools“ werden die positiven und negativen Gesichtspunkte kurz und knapp zusammengefaßt. Eine Benotung in Zahlen wäre blödsinnig.

EDUCATION

Positiv
Negativ
Lerneffekt
Preis/Leistung



Vier Hauptkriterien zieht die ASM bei der Beurteilung von Education- oder Lernsoftware zurate. Einerseits stellen wir besonders positive und negative Eigenschaften im Text heraus, darüberhinaus fassen wir für die Gesamtnote alle positiven/negativen Gesichtspunkte zusammen. Wie hoch letztendlich der „Lerneffekt“ eines Education-Programms ist, hängt nicht unbedingt von der Komplexität der Software ab. Ernsthaftigkeit, Einprägsamkeit, die Verknüpfung von Spielen und Lernen, das Maß an Intensivierung eines Themenschwerpunktes sind unter anderem für diese Note relevant. Das „Preis/Leistung“-Urteil muß nicht näher erläutert werden.

PREVIEW

Immer, wenn diese Ikone im Header auftaucht, erkennt Ihr, daß es sich um ein sogenanntes „Preview“ handelt; eine zu 99 % fertige Version, die bereits bevorzählt werden kann. In der Regel findet sich im Bewertungskästchen lediglich ein Hinweis auf den „Gesamteindruck“. Bisweilen aber werden auch schon Noten vergeben, falls einige Kriterien bewertet werden können. Der „Haupt-Text“ folgt dann in einer der kommenden Ausgaben.





HEART OF
CHINA

System: IBM-AT (640 KByte, VGA- und EGA-Versionen, Festplatte, Soundkarten, Maus oder Joystick zu empfehlen), empf. VK-Preis: ca. DM 120, Hersteller: Dynamix/Sierra, Kalifornien, USA, Muster von: Hersteller/Leisuresoft, 4703 Bönen.

HEART

SPIEL DES MONATS

CHINA



Kein(e) Land(ung) in Sicht

Das Ergebnis war wieder einmal knapp. Beide Parteien verschanzten sich hinter ihren Rechnern und bewarfen sich mit Wortfetzen wie „Spielbarkeit“, „Grafik“ oder „tolle Steuerung“. Hin und her wogte der Kampf um das Spiel des Monats, dann mußte sich der *Golden Axe Warrior* in den Konsolenteil zurückziehen.

HEART OF CHINA machte als Allrounder mit höchstem Begeisterungsfaktor das Rennen. Adventure-Fans, die sowohl einen AT als auch

ein Sega Master besitzen, können sich auf beide Programme freuen.

Unser Lieblingsspiel im August ist zunächst für den PC erschienen. Sierra-Tochter DYNAMIX ließ ihrem Star-Erzähler *Jeff Tunnell* freie Bahn. Nach dem düsteren SF-Szenario des *Rise of the Dragon* tobt sich Tunnell jetzt im China der Dreißiger Jahre aus. Er entrollt eine bildgewaltige Liebes-, Krimi- und Abenteuergeschichte, die wohl nur den Hartgesottesten ungerührt läßt.

Industriellentochter Kate Lomax entgeht einem langweiligen Leben in Luxus. Sie wird Krankenschwester, geht nach Zentralchina und versucht dort, moderne medizinische Erkenntnisse zu verbreiten. Papa schmolzt, droht, sie zu enterben. Doch plötzlich ändert sich alles: Kate wird entführt. E. A. Lomax III setzt alle Hebel in Bewegung, um sie wiederzufinden. Genauer gesagt: Er beauftragt Lucky Masters, Pilot einer kleinen Privatfluglinie, Kate heil zurückzubringen. Der Haken: Mit jedem Tag, der verstreicht,



Action-Sequenzen sind angesagt.

»Genial bei Indy abgeguckt: HEART OF CHINA steckt voller Action, Witz und Romantik. Für jeden Adventurefreund ist etwas dabei!«

OF NANA

schrumpft Luckys Prämie. Die braucht er aber dringend, um sein kleines Unternehmen zu retten.

Luckys Weg führt per Orientexpress quer durch Asien und Europa. Zuweilen fliegt er auch über den Kontinent. Die Route wird dann nach bester *Indiana Jones*-Manier auf einer Landkarte eingeblendet. Actionsequenzen auf dem fahrenden Zug oder in einem Panzer lockern das Grafikadventure gekonnt auf. Dynamix hat sich nicht nur mit den schönen Hintergrundgrafiken und Porträts Mühe gegeben, sondern Personen gefilmt und deren Bilder nachbearbeitet.

Wie der Vorgänger, ist das chinesische Drama auf Maussteuerung eingestellt. Per rechtem Mausklick betrachtet man seine Umgebung, der linke leitet Handlungen ein. Fernab von Luckys Ermittlungen entfalten sich andere Kapitel des Dramas. Gnadenlos läuft die Zeit ab. Manche wichtigen Ereignisse werden in kurzen Zwischenfilmen gezeigt. Habt Ihr einen Handlungsstrang übersehen, der zum Lösen des Adventures nötig ist, erscheint ein Wegweiser. Wo Ihr allerdings den Holzweg betreten habt und wie Ihr ihn verlassen könnt, wird nicht angezeigt. Neu ist auch der Gradmesser der Romanze zwischen Kate und Lucky. Ob Ihr am Ende den eiskalten Millionär zum Schwiegervater bekommt?



Lucky will das Herz von China zum Schmelzen bringen.

Uns lag die 256-Farben-Version vor. Bis zur Drucklegung dürfte auch die EGA-Fassung im Handel sein. Die hübsch aufgemachte Packung im *Sierra*-Standard-Format enthält außer den sieben 5 1/4"-Disketten eine ausführliche, reich bebilderte Anleitung und einen Führer durch asiatische Orte, Gepflogenheiten und Persönlichkeiten. Die zahlreichen Tips sollte man sich gut merken. Kleider machen nicht nur in Europa Leute, und Li Deng scheint ein dubioser Drahtzieher zu sein. Alle Charaktere haben eine interessante Vergangenheit. Alleine der Ninja Zhao Chi lohnte ein eigenes Abenteuer...



Heart of China spricht dank seiner erstklassigen Ausführung und einfachen Benutzerführung jeden an, der wilde Abenteuer liebt. Voraussetzung ist allerdings ein AT mit Festplatte und, nach Möglichkeit, einer Maus. Um die gekonnten Musikstücke und Geräusche wirken zu lassen, bedarf es einer Soundkarte. Ad Lib, Roland und der Soundblaster werden unterstützt.

Abgebrühten Kennern mag die Lösung zu einfach sein, doch alle anderen werden ihre helle Freude haben: Selten vereinte ein Adventure die Redaktion so einträchtig vor dem Bildschirm. Dynamix' Jüngstes ist ideal zum Eingewöhnen und Süchtigwerden!

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik (VGA, 256 Farben) .	10
Steuerung	10
Handlung	10
Atmosphäre	11
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

NEWS



▲ FANTASIA (Sega Master)



▲ SUPER-SKWEEK (Lynx) ▶



▲ GOLDEN EAGLE II (ST)

Kurz vor Redaktionsschluß erreichten uns die ersten Fotos von **Monkey Island 2: LeChuck's Revenge**. Wir wollen sie Euch nicht vorenthalten! Im Nachfolger zu Monkey Island lebt Geisterpirat LeChuck wieder auf. Neue Inseln und Rätsel führen Held Guybrush zu einem Schatz, der ihm hilft, den Bösewicht endgültig unschädlich zu machen. Drei Schwierigkeitsstufen und eine geballte Ladung Humor lassen auf endlosen Spielspaß hoffen. ■ **Infogrames Fantasia** für das Sega Master System macht Fortschritte. Mik-

key Mouse wird auf seiner Hüpf tour von klassischen Musikstücken begleitet. Ein eher besinnliches Spiel? Wir werden sehen... ● Jetzt ist es soweit. **Electronic Arts' Star Performers** werden von **Leisuresoft** nach Deutschland eingeführt. Für knapp 40 Mark gibt es ab sofort die Actiontitel **Flood** und **Projectyle** (Amiga, ST), den Science-Fiction-Klassiker **Starflight** (PC, 16-Bitter und C 64) und das Krimi-Adventure **Hound of Shadow** (gleiche Systeme). Zweimal Sport bieten **Budokan** (Amiga, PC) und **Ferrari Formula I** (16-Bitter und PC). Im Angebot ist auch noch der Strategiestreich **Power Monger** (gleiche Systeme). ● **Loriciel** hofft, den niedlichen Action-Renner **Superskweek** bis zum Oktober für das Lynx fertigzustellen. Außerdem in Vorbereitung: Das Action-Adventure **Golden Eagle II** und Roboterepos **Thunder Burner**. Beide erscheinen für PC und 16-Bitter und vereinen Fantasy mit Science-Fiction-Elementen. **Thunder Burner** ist ein fahr- und flugtauglicher kleiner Kampfroboter, der 36 Landschaftsabschnitte von Gegnern zu säubern hat. Im Goldenen Adler müßt Ihr das Rätsel um den Unhold Nmanhur lösen und dabei seine Schergen aus dem Weg räumen. ■ **Synlax** ist eine Diskettenzeitschrift für **Rollenspiele** und **Adventures**, kommt aus England und ist im Atari ST- und Amiga-Format erhältlich.



MONKEY ISLAND 2 ▲ ▲ (PC)

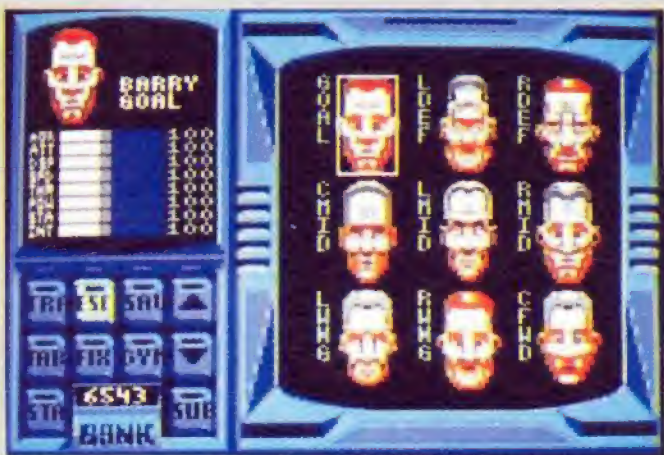
Ausgespielt!

Nach „Big Business“ nun „No Business“? Der Gütersloher Software-Hersteller **micro-partner** hat, wie der Redaktion noch kurz vor Drucklegung aus amtlicher Quelle bekannt wurde, bereits im Juni 1991 die Eröffnung des Konkursverfahrens beantragt. Das Aus? Jedenfalls scheint's still zu werden um den Hersteller, der sich in der Vergangenheit neben *Big Business* mit solch' erfolgreichen Produkten wie *Dino Wars* oder *Second World*, alle unter dem hauseigenen Label *Magic Bytes* erschienen, international Rang und Namen gemacht hatte.

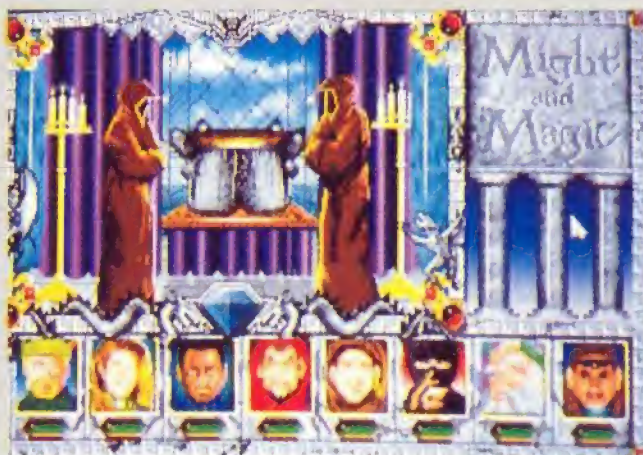
Noch in diesem Jahr soll die Zwei-Monats-„Zeitschrift“ auch auf dem PC starten. Jede Ausgabe beinhaltet Tests, Lösungshilfen, ein Verzeichnis aller einschlägigen kommerziellen und Public Domain-Spiele. Die ST-Ausgabe bringt sogar Bildschirmfotos von Spielen! Ein reger Austausch mit den Lesern ist erwünscht. Interessierte wenden sich an SynTax, 9 Warwick Road, Sidcup, Kent DA 14-6LJ. England. ■ **Lankhor** langt zu: Ein Grafikadventure ist für 16-Bitter und PC in Vorbereitung.

Noch in diesem Jahr soll die Zwei-Monats-„Zeitschrift“ auch auf dem PC starten. Jede Ausgabe beinhaltet Tests, Lösungshilfen, ein Verzeichnis aller einschlägigen kommerziellen und Public Domain-Spiele. Die ST-Ausgabe bringt sogar Bildschirmfotos von Spielen! Ein reger Austausch mit den Lesern ist erwünscht. Interessierte wenden sich an SynTax, 9 Warwick Road, Sidcup, Kent DA 14-6LJ. England. ■ **Lankhor** langt zu: Ein Grafikadventure ist für 16-Bitter und PC in Vorbereitung.

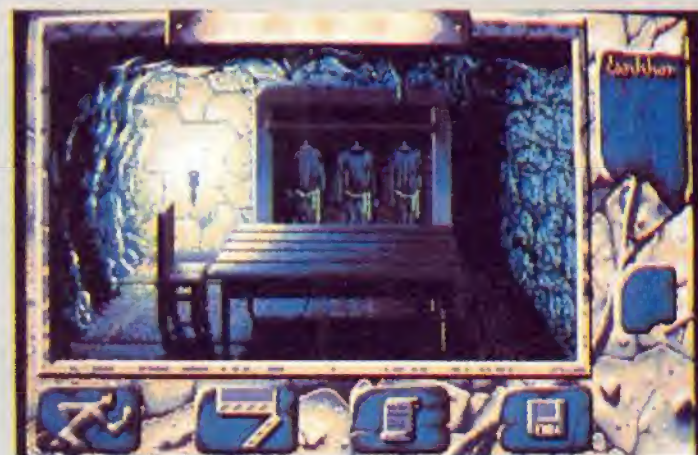
Die Schwarze Sekte spielt in düsteren Tälern des Erzgebirges. Das Dorf Isidor hat vom Zauberer Honoris, den es einst zu Hilfe rief, ein Zauberbuch bekommen. Das schützt den kleinen Ort vor Bösem, wird aber eines Tages unter grausigen Begleitumständen gestohlen. Der mystische Krimi nimmt mausgesteuert und mit herrlicher Grafik versehen seinen Lauf... Mehr gibt es hoffentlich schon in der nächsten ASM zu berichten!



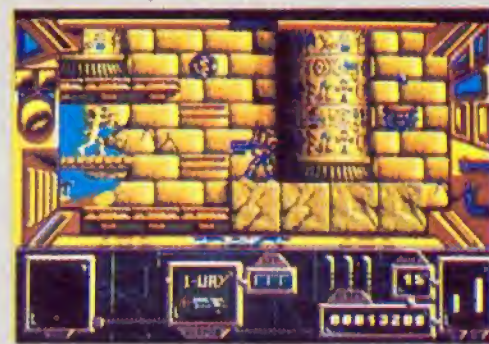
▲ SPEEDBALL 2 (C64)



MIGHT & MAGIC III (PC) ▲►



▲ DIE SCHWARZE SEKTE (ST)



▲ ZONE WARRIOR (ST)

● Endlich nimmt es Gestalt an: **Might and Magic II** müßte rechtzeitig vor Anbruch der Wintersaison in den Läden sein. Die Grafiker von **New World Computing** haben sich auf dem PC regelrecht austoben dürfen. So scheinen manche Orte und Figuren des Rollenspiels direkt einer Magritte-Ausstellung entsprungen zu sein. Die Kalifornier versprechen außer abgefahrterer Grafik massenhaft Extras, verbesserte Steuerung und völlig neue Handlungsstränge. Fantasyfreunde sollten sich den November schon einmal vornehmen...

● **Mirrorsoft** setzt **Speedball 2** auf den C 64 um und bereitet Zusatzdisketten für **Cadaver**, genannt **The Payoff**, vor. Derweil strebt **Electronic Arts' Zone Warrior** seiner Vollendung entgegen.

● In letzter Minute ein Tip zum Adventure **Antares**. Keine Probleme mit dem Materialcontainer bekommt, wer mit dem Dateimonitor die Datei EA (oder EB bzw. EC) im Verzeichnis EQ auf Diskette 2 ändert. Das 374. Byte von HEX 00 wird zu HEX 14. Voraussetzung: Die gespeicherten Mannschaften dürfen noch keinen Container besitzen.

Im Juli verpaßt?

Macht nichts. Hier ist unser Wertungsschlüssel noch einmal. Damit Ihr die Testergebnisse noch schneller überblicken könnt, haben wir die Schlußkästchen erweitert. Ab sofort gibt's einen abschließenden Kommentar zur Spielqualität. Sechs Abstufungen sagen Euch blitzschnell, was die Titel taugen. Wie das im Einzelnen aussieht, und welche Spiele bei uns im Moment am beliebtesten sind, erfahrt Ihr unten.

Von 0 bis 12 reicht unsere Wertungsskala, je mehr Punkte, desto besser das Programm. Jede Spielekategorie hat ihre eigenen Kriterien. Sie sind auf den beiden Inhaltsseiten aufgeführt. Allen Kategorien gemeinsam ist die „Endnote“, das Preis-/Leistungsverhältnis. Die Note 12 bedeutet schlichtweg perfekt und taucht dementsprechend selten auf.

Ab einem Preis-/Leistungsverhältnis von 10, mit hohen Noten in den einzelnen Kriterien, wird der ASM-Hitstern verliehen. Nur fantastische Spiele, an denen auch technisch gar nichts zu bemängeln ist, bekommen dagegen das ehrenvolle Mega-Hit-Prädikat.

Begeistert uns ein Spiel dermaßen, daß wir es Euch uneingeschränkt empfehlen

können, lautet unser Urteil schlicht: **GENIAL**. Dieses Teil muß man haben.

PRIMA sind Hits oder Fast-Hits – gute Spiele, die man unbedingt anschauen sollte.

Schwieriger wird's beim Urteil **BRAUCHBAR**. Im Programm steckt meist eine gute Idee, die Umsetzung ist allerdings durchschnittlich. Solide, ohne Höhenflüge, aber für Freunde des betreffenden Genres sicher empfehlenswert.

Nun geht es rapide bergab. Ein geht es rapide bergab. Ein **DÜRFTHES** Programm bietet Magerkost. Noch ist die Schwelle zum Neuformatieren aber nicht überschritten.

PEINLICH spricht eigentlich für sich. Ein Ausrutscher des Herstellers, um den man einen weiten Bogen machen sollte.

Der absolute Tiefpunkt: **MIES**. Grausam, schlimmer geht's nicht. Hände weg, wir haben Euch gewarnt! Das

mieseste Machwerk jeder ASM wird natürlich weiterhin zum Flop des Monats gekürt.

ev

Was wird bei uns zur Zeit hoch gehandelt? Zwei alte Hasen griffen in ihre Schatzkiste:



ULI:

1. M.U.L.E. (C 64)
2. Gadius III (Super Famicom)
3. Monster Business (Amiga)
4. Xevious PC Engine)
5. Super Star Soldier (PC Engine)



MANFRED:

1. Switchblade II (Amiga)
2. Sim Earth (PC)
3. Chip's Challenge (Lynx)
4. Manchester United Europe (Amiga)
5. Glücksrad (PC)

FÜNF WEITERE MEGA-TITEL VON ELECTRONIC ARTS, DIE IHRE GRAUEN ZELLEN GARANTIIERT AUF TRAB BRINGEN

Melden Sie sich noch heute für eine Gehirntransplantation an.

Oder versuchen Sie Ihr Glück mit all den anderen Spielern, die es nicht abwarten können, ihre geistige Gesundheit mit den neuesten MegaDrive-Erscheinungen der Electronic Arts aufs Spiel zu setzen.

Da ist zunächst einmal "Blockout"TM, das schnellste, verrückteste, nervenaufreibendste 3D-Strategie-Puzzle, vor dem sich Einstein weinend zurück in den Kindergarten flüchten würde.

Oder "Centurion"TM: Sie im Alleingang gegen die bekannte Welt. Sie können von Glück sagen, daß wir uns bei den Alten Römern befinden, zu einer Zeit, als der größte Teil der Welt noch vollkommen unbekannt war. Trotzdem müssen Sie es mit den Galliern und den Barbaren aufnehmen, ganz zu schweigen von den Kräften, die eigentlich auf Ihrer Seite sein sollten - zu Land, zu See und auf dem Streitwagen.

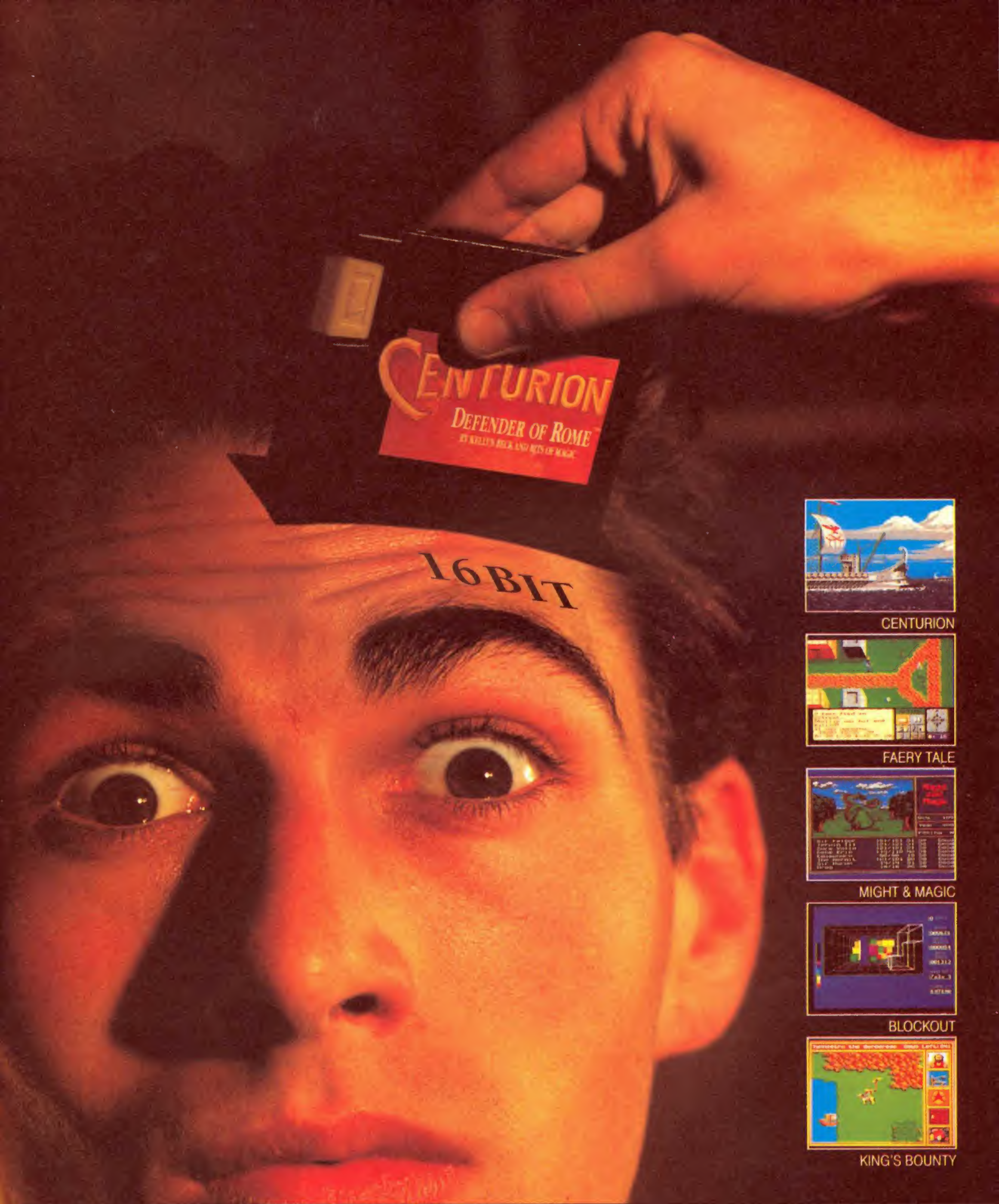
Im "Faery Tale Adventure"TM genügt es einfach nicht, im Kampf gegen den Bösen Zauberer ein einzelner Mensch zu sein. Deshalb können Sie drei ganze Brüder auf einmal verkörpern und Ihre Mehrfachfeinde in einem Echtzeitkampf zu Strecke bringen.

In "Might & Magic - Gates to another World" (Macht und Magie - Tor zu einer anderen Welt) können Sie acht Rollen gleichzeitig verkörpern und sich auf 100 hartgesottenen Missionen zur Rettung der Welt Cron (World of Cron) an 96 Zaubern vorbeikämpfen.

In "King's Bounty"TM sind Sie dann wieder eine einzige Person. Dafür müssen Sie vier Kontinente durchqueren und hunderte von Schlachten gegen 25 bösartige Fantasiewesen schlagen, ehe Sie den Zepter der Ordnung (Sceptre of Order) für sich beanspruchen können.

Stellen Sie sich der Herausforderung noch heute und probieren Sie schon mal eine Zwangsjacke in Ihrer Größe.





CENTURION



FAERY TALE



MIGHT & MAGIC



BLOCKOUT



KING'S BOUNTY

ELECTRONIC ARTS™

Vertrieb: Virgin Games GMBH Eiffestr. 398 2000 Hamburg 26 (040) 251 536-0



Star Wars läßt grüßen.

Foto: Amiga

EIN FALL DER SABOTEURE



CYBERCON III

System: Amiga, Atari ST (beide getestet), **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** U.S. Gold, **Muster von:** Hersteller.

CYBERCON III. Ein Name, der für Frieden und Sicherheit stehen sollte, doch irgendwie war alles anders gekommen. Die Menschen hatten den Großrechner gebaut, um einen fürchterlichen



Die Karte des Cybercon-Komplexes.

Foto: ST

Krieg zu beenden. Anfangs funktionierte es auch ganz gut, doch plötzlich sah Cybercon in der gesamten Menschheit einen Feind, den es bedingungslos zu vernichten galt. Tod und Verwüstung kamen über die Überlebenden des großen Krieges und sie hätten keine Chance mehr, wenn nicht Ja, wenn nicht ein Spieler CYBERCON III gekauft hätte und versuchen würde, die Situation zu retten.

Eure Aufgabe ist nun, mit einem Panzeranzug und spärlicher Bewaffnung in den

unter einem Berg liegenden Cybercon-Komplex einzudringen und den Computer zu vernichten. Erschwert wird dieses Vorhaben durch ein paar hundert unterschiedliche Roboter, sowie einige Rätsel. Zudem ist der Komplex ca. 400 Räume groß und über mehrere Etagen verteilt, womit für langfristige Motivation gesorgt ist.

Der Spieler verfolgt das Geschehen durch die Helmscheibe seines Panzeranzuges. Sämtliche Anzeigen sind um das Sichtfeld angeordnet. Gesteuert wird mit Joy-

stick und Tastatur. Die Handhabung des Anzuges ist sehr komplex und benötigt einige Einarbeitungszeit.

Kommen wir zur technischen Seite des Spieles. Grafik und Animation sind zufriedenstellend. Besonders gut gelungen ist die Animation des Walker-Robots. Das Ding wirkt wirklich bedrohlich! Andere Roboter sehen jedoch eher wie schwebende Kühlschränke aus. Der Sound hingegen kann nicht überzeugen. Als Titelmelodie (?) muß ein elektronischer Geräuschbrei herhalten, den man sonst nur beim Einstellen des Radios oder beim Absturz der Sound-schleife hört. Ansonsten sind nur wenige Effekte zu hören.

Übel aufgefallen ist der Kopierschutz. Im Prinzip habe ich nichts gegen Code-Scheiben, immer noch besser als ein wildes Fremdformat auf der Diskette, Marke „Laufwerkstod“. Aber warum, zum Henker, muß die Schrift auf der Scheibe glänzend Schwarz auf Mattschwarz gedruckt sein? Hatten die Kopierschützer bei U.S. Gold wieder ihren witzigen Tag, oder was? Die deutsche Anleitung hingegen gefällt. Der Spieler wird durch viel Hintergrundinformation gut auf das Geschehen eingestimmt.

Fassen wir zusammen: Cybercon III ist ein Spiel für Leute, die gerne wochenlang Gebäude erforschen, Rätsel lösen und Karten zeichnen. Andererseits sind auch schnelle Reaktionen in den Gefechten, die recht häufig stattfinden, gefragt. Kein Hit, aber guter Durchschnitt. Anschauen vor dem Kauf ist zu empfehlen.

Guido Alt

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	4
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«



Die Tür zum Abenteuer.

Foto: Amiga



In Vino Veritas

WINZER

Schaffen Sie neue Weinsorten!
Prüfen Sie die Auslese!
Sabotieren Sie Ihre Gegner!
Bauen Sie Ihr Imperium auf!
Für Kenner nur vom Feinsten!



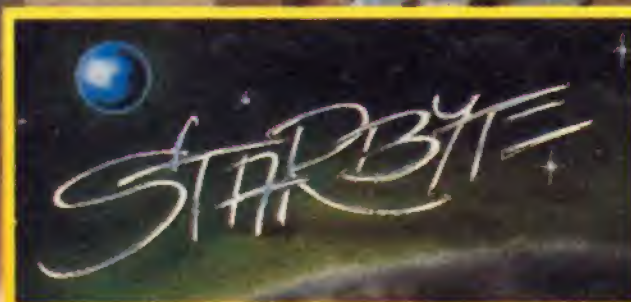
SCREENSHOTS: PC



AMIGA
ATARI

BONICO

Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.



BONICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bonico
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel.: 061 07/6 20 67

PC

C 64



ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL

System: Amiga, Atari ST, PC. (mind. 12 MHz, CGA, EGA, Roland-Soundkarte wird unterstützt), C-64 (alle getestet), **empf. VK-Preis:** 8-Bit ca. 50 DM, 16-Bit ca. 80 DM, **Hersteller:** Grandlam, England, **Muster von:** Mediacenter Iserlohn, 5860 Iserlohn, Grandlam.

Schon vor vier Jahren gab es für die Fußball-leidgeprüften Engländer ein probates Mittel, um den WM-Frust loszuwerden: Nach der WM erschien das Fußball-Spiel *Peter Shiltons Handball Maradonna*, bei dem Maradonnas Trick mit der „Hand Gottes“ verhindert werden konnte. Dieses Mal sorgt GRANDSLAM für die spielerische Aufbereitung des Turniers, kann sich der Interessierte für England als späte Rache den Titel holen, wenn

Rache für Italien!

auch „nur“ den des Europameisters. Folgerichtig heißt das Game **ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL**. Damit wären wir auch schon beim ersten Manko dieser Fußball-Simulation: Der Spieler übernimmt **immer** die Rolle Englands. Zwar können die verschiedenen Spielgruppen mit Mannschaften nach Wahl besetzt werden, doch gespielt wird immer für England. So wird die Taktik bestimmt, die Mannschaft aus dem Pool der Angereisten zusammengestellt. Konterfeis der Stars sowie Beschreibungen der individuellen Stärken und Schwächen dienen dabei als Auswahlkriterien.

Natürlich gibt es weitere Optionen, mit denen unterschiedlichste Modi aufgerufen werden können. Eine Zwei-Spieler-Option sorgt für doppeltes Vergnügen, Strafstoße können trainiert, Spielstände geladen und gespeichert, die Spielzeit von

zwei bis zu den vollen 90 Minuten geändert werden. Es ist allerdings nicht zu empfehlen, über die volle Distanz zu gehen, denn England Championship Special ist eine Simulation, bei der in allererster Linie geholt wird.

Aus der Vogelperspektive betrachtet man einen Ausschnitt des Spielfeldes, daß bei Bedarf nach oben oder unten gescrollt wird. Pässe werden somit meist „ins Blaue“ gespielt. Das macht aber nichts, denn ECS spielt sich in diesem Punkt wie das geniale Mega-Drive-Spiel *World Championship Soccer*. Das Spielgeschehen ist nämlich fix, die richtige Stellung der Spielfiguren sorgt sogar für flüssige Spielzüge. Schade ist jedoch, daß das Scrolling auf den 16-Bitern so arg ruckelig, die Animation so hölzern und die Spielweise des Computers so öde ist. Meist wird nämlich, ganz im britischen Stil, in die Beine gegrätscht und der Zwei-

kampf somit zum spielentscheidenden Faktor erhoben. Sogar im Zwei-Spieler-Modus führt diese Taktik zum Erfolg.

Etwas aus dem Rahmen fällt die C-64-Fassung, bei der die Computer-Mannschaften völlig unbeholfen agieren, den Ball völlig unmotiviert ins Aus schlagen und auch ansonsten schwerlich den Weg zum Tor finden. Vorteilhaft scheint mir nur die flüssige und schnelle Animation nebst Scrolling zu sein, die die 16-Bitter nicht bieten können. Eine weitere Besonderheit betrifft die PC-Fassung, die zwei ungewöhnliche Features aufweist. Zum einen wird nur die recht seltene Roland-Karte unterstützt, zum anderen kann der User jedoch auch ohne jede Soundkarte aus dem müden PC-Lautsprecher blitzsaubere Samples vernehmen.

England Championship Soccer kann in keiner der gebotenen Fassungen voll überzeugen, aber die gute Spielbarkeit der 16-Bit-Fassungen hinterläßt einen positiven Gesamteindruck. Auf komplizierten und den Spielablauf verlangsamen den Schnickschnack wurde gezielt verzichtet, ebenso auf die schwierige und nicht unbedingt bessere Anlehnung an das reale Geschehen. Dies heißt zwar, daß ECS nicht unbedingt ein realistisches, aber durchaus vergnügliches Fußballspiel ist, das den Kauf lohnt.

Michael Suck



16-bit okay, 8-bit oweh!

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

(Amiga/ST/PC/C-64)	
Grafik/Animation	7 7 7 5
Sound	7 7 9 8
Realitätsnähe ...	5 5 5 4
Motivation	8 8 8 5
Preis/Leistung ..	8 8 8 5

»BRAUCHBAR«



Französischer Flautenfrust

Sommer, Sonne, saure Gurken? „Nicht mit uns“, dachte sich der französische Riese UBI SOFT und ließ die Muskeln spielen. Das berühmte Sommerloch soll in diesem Jahr gefüllt werden: Fünf Compilations treten zum Schaufeln an. Noch stehen Verpackung und Beigaben nicht fest, deshalb gibt's keine Noten. Sammler sollten aber unten schon einmal nach Schmuckstücken Ausschau halten!



PC-Besitzer sind offenbar fahrfreudig. Wie sonst ließe sich FAST LANE erklären, eine Sammlung aus VETTE, HIGHWAY PATROL, FERRARI FORMULA 1, HARD DRIVIN' und STUNT CAR RACER? Nachwuchs-Röhrls, die die beiden letztgenannten Titel noch nicht besitzen, können gestrost zugreifen. Beide Diskettenformate sind vorgesehen. Der Preis wird bei knapp 90 Mark liegen.

Gleich zweimal gibt es Stoff für den C 64. SIX APPEAL bietet bunte Action: Die niedlichen RICK DANGEROUS, TWIN WORLD, PICK 'N' PILE, sowie PUFFY'S SAGA lohnen schon den Kauf. P 47 und das mißglückte SATAN nimmt man dafür auf sich. Weniger überzeugend sind die ausgerechnet unter ULTIMATE COLLECTION firmierenden Titel. AMC, AFTER THE WAR und ZOMBI gesellen sich zu SKATEWARS, PRO TENNIS TOUR und STUNT CAR RACER. Für die Disketten sind vor-

aussichtlich 60, für die Kassetten 45 Mark zu veranschlagen.

Zu guter Letzt werden auch die 16-BITTER versorgt. THE WINNING 5 umfaßt nur hauseigene Titel. Wer TWIN WORLD und PUFFY'S SAGA noch nicht besitzt, sollte zugreifen. Beigaben: SIR FRED, IRON LORD und NIGHT HUNTER. Die Sammlung wird für rund 90 Mark über den Ladentisch gehen. Etwas weniger soll MAGNUM kosten, eine bunte Action-Mischung. Das phantastische RVF HONDA stellt sich ein, dazu die ORIENTAL GAMES, PRO TENNIS TOUR, AFTER THE WAR und SATAN.

Wer sich noch nicht so recht entscheiden kann, darf sich auf das vierte Quartal freuen. Pünktlich zum Winter wird UBI weitere vier bis fünf Sammlungen veröffentlichen. Klar, daß wir Euch auf dem Laufenden halten werden!

EVA HOOGH

Nintendo® SEGA **FLASH POINT** PC Engine ATARI

Flashpoint
Elektronik & Spiele
Vertriebs GmbH
Hamburger Str. 68
2360 Bad Segeberg
Fax 04551/1342



Flashpoint
Elektronik & Spiele
Vertriebs GmbH
Im Giefenacker 4
5400 Koblenz-Lay

The Genius H I T



Sonic the Hedgehog 109.94
Das Jump & Run Adventure der Superlative

Game Boy:		Der neue Atari Lynx
Heiankyo Alien	29.94	und diverse neue
Amazing Penguin	34.94	Spiele lieferbar.
Hunt for red October	54.94	Ein Anruf lohnt sich !
Preise zzgl. Versandkosten von DM 10,- ~ Händleranfragen erwünscht !		

0 45 51 / 40 97

Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc. SEGA ist ein eingetragenes Warenzeichen der SEGA Enterprises Ltd. NEC ist ein eingetragenes Warenzeichen der NEC Corporation. Mega Drive ist ein Importgerät ohne VDE und FTZ Nr. Die Inbetriebnahme kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden.

Coupon ASM 8/91
Fordern Sie kostenlos unseren neuen FLASHPOINT-SPEZIALKATALOG 2/91 an.
Name: _____
Straße: _____
Ort: _____
System: ☐ Sega / Mega ☐ Nintendo ☐ PC-Engine ☐ Game Boy

**Feindliche Welten ... Verbotene Zonen ...
Ein defektes Raumschiff ... Schlaflose Nächte ...**

OUTZONE



BOMICO SERVICELINE
Ihr Software Partner
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spieleexperten helfen weiter! Mo-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel. 06107/62067. Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto.

ACTION & STRATEGIE

20 unterschiedliche Feuerstärken der Waffen

45 versch. Farben auf dem Bildschirm

28 verschiedene Missionen

50 Bilder pro Sekunde

Acht-Wege-Scrolling

ST / AMIGA

Erhältlich auf Atari ST und Amiga
Vertrieb: **BOMICO**
Ihr Software Partner
Am Südpark 12 - 6092 Kelsterbach

Lankhor

Wer hat schon die Möglichkeit, in einem Formel 1-Boliden lässig Runden zu drehen und sich auf dem Nürburgring einmal richtig auszutoben? Wohl die Wenigsten, und so nahm sich das französische Softwarehaus vor, das bestmögliche Rennerlebnis zu vermitteln. Schnell, schön und realistisch sollte VROOM sein. Vom Kurvenverhalten über die Landschaftswahrnehmung bis hin zu den Fahrgeräuschen sollte alles stimmen. Kann so ein ehrgeiziges Projekt gelingen?

Die fertige Fassung des ST-Spiels steht zwar noch aus. Doch das schon Gebotene überzeugt: Es könnte! Im bis zu neun Runden langen Trainingslauf gewöhnt man sich an Streckenführung, Gelände und Fahrverhalten. Im eigentlichen Rennen sind sechs Runden gegen 15 Gegner zu bestreiten. Einer davon kann ein Freund sein: Es ist möglich, zwei Rechner zusammenzuschließen. Vroom

Rasante Lautmalerei



Wohl noch nie hat ein Rennspiel solch' langen Vorlauf gehabt wie VROOM. Jahreszeiten vergingen wie Schnee in der Sonne, Generationen von Vögeln wurden großgezogen und kein Laut kam aus Paris. Die Truppe von LANKHOR zog den Kopf ein, wenn ungeduldige Leser oder neugierige Journalisten anfragten, wann es denn soweit sei. Nach mehr als anderthalb Jahren nähert sich die ST-Fassung unaufhaltsam ihrer Vollen- dung. Unseren Eindruck geben wir Euch schnell weiter ...

umfaßt sechs internationale Rennstrecken. Autos und Hintergrund sind farbenfroh und detailgetreu gezeichnet. Zahllose Landschaftsdetails und der sich mitbewegende Hintergrund lassen echtes Fahrgefühl aufkommen. Am oberen Bildschirmrand werden eine Streckenübersicht, Zeit bzw. Punktezah und Euer Platz im Feld angezeigt. Anstelle des Wettkampfes läßt sich auch der „Arcade“-Modus anwählen.

Das Beste am Spiel muß man selbst erlebt haben: Die schier unglaubliche, flüssige Rasanz des Geschehens. „Schneller als Lotus Esprit Turbo Challenge“, meinte Guido und genoß das satte Röhren des Motors, den Dopplereffekt beim Überholen und das Brummen der Konkurrenten.

Sobald Vroom fertig vorliegt, wird es auf Herz und Nieren getestet!

EVA HOOGH

PROGRAMME!

T.S. Datensysteme

DENISSTRASSE 45 · 8500 NURNBERG 80

Taktik-Hits für Amiga & Atari ST

Sicher kennen Sie KLAX und E-Motion, die beiden Spielhallen-Hits, die auch als Computerumsetzung jede Menge Hitsterne gesammelt haben. Wir können Ihnen diese Arcade-Renner zu einem fantastischen Preis anbieten: KLAX und E-MOTION zusammen für ST oder AMIGA 44.90 Oder natürlich auch einzeln für je 25.90.

Carrier Command

Strategie und 1a Grafik, Spitzentests und spannende Handlung, endlich eine Flugzeugträgersimulation die bestimmt nicht in der Ecke landet (besonders bei dem Preis): ATARI ST 39.90 AMIGA

Lords of Conquest

Der Hit für den ATARI ST jetzt bei uns für nur.....19.90

Strippoker 2 & Data Disk

Eine verdammt heiße Sache für jeden AMIGA. Ob Sie da cool bleiben, wenn die Damen blaffen? Jetzt nur 29.90 Und die Erweiterungsdisk mit noch mehr Girls gibt's einfach dazu!!!!!!

Turrican 1 & 2 für C-64

Die Spielhallen-Hits, mit Action pur jetzt für jeden C-64 auf Disk für je 25.90 natürlich auch auf Cassette je 19.90

The Island of Lost Hope

Die ASM schreibt in 5/90: "Endlich wieder ein Glanzstück an Adventure der 'klassischen Art' intelligent, logisch und ergreifend." Wir können Ihnen dazu noch sagen, daß Sie dieses SUPER-ADVENTURE bei uns statt für nur für Ihren AMIGA bekommen können! 29.90



READ-WRITE ERROR???

Oft ist die Ursache ein verschmutzter Schreib-Lesekopf! Wir haben ein neues Naßreinigungssystem für 3.5" und 5.25" Laufwerke. Am besten Sie reinigen bevor die Probleme kommen! Jetzt nur 7.90

MAD PROFESSOR MARIATI

Die ASM schreibt in 11/90 Seite 100 »Professor Mariati ist in seiner Verrücktheit hochgradig anstehend!« und gibt diesem SUPER-Action-Game natürlich den Hit-Stern. Wir geben's Ihnen für Ihren Amiga zu einem fantastischen Preis: jetzt nur **29.90**

Disketten zu Hit-Preisen

Disketten in Top-Qualität mit 1Jahr Garantie für 5.25" 10 St. 5.90 100 St. 55.90 3.5" 10 St. 9.90 100 St. 89.90 Natürlich liefern wir auch größere Mengen zu noch besseren Preisen. Rufen Sie doch 'mal an!

SOFORT-BESTELLUNG PER TELEFON: 09 11/28 82 86

Schneider CPC Hits!!

Artic Fox	C 9.90	Eginox	C 9.90
Artic Fox	D14.90	Hijack	C 9.90
Bard's Tale 1	C 9.90	Jewels of	C 9.90
Cholo	D29.90	Darkness	D19.90
Dark Sceptre	D19.90	Mandragora	D19.90
Elite	C19.90	Movie	D19.90
Enlightenment	D14.90	Tetris	D19.90
E-Motion	C14.90	X-Out	

Starglider 2
Ausgefüllte 3-D-Vektorgrafik, große Handlungstiefe, phantastische Effekte aber nur was für Leute mit Köpfchen!
ATARI ST 29.90 AMIGA 29.90

Airborne Ranger
Original von Microprose und für ATARI ST oder AMIGA jetzt nur actionmäßige DM 39.90

Silent Service
Bestimmt kennen Sie DIE U-Boot Simulation von Microprose. für ATARI ST nur 29.90

ASSEMBLER MONITOR 64 - THE COMPILER FOR YOU
DER ASSEMBLER 64 IST IN MASCHINENSPRACHE GESCHRIEBEN UND BELEGT 8 KBYTES DES RAM. DER ASSEMBLER 64 IST EINMALIG IN SEINER EIGENSCHAFT, KOMPLEXE AUSDRÜCKE ZU BERECHNEN.
AUSFÜHRL. ENGL. HANDBUCH C-64 DISK FÜR NUR 29.90

PASCAL 64
DIE MODERNE PROGRAMMIERSPRACHE MIT DER EFFIZIENTESTEN PROGRAMMSTRUKTUR. STRUKTURIERTE PROGRAMME, WIE PASCAL 64, SIND WEIT EINFACHER ZU VERSTEHEN ALS HERKÖMLICHE PROGRAMME. PASCAL 64 IST 10 BIS 20MAL SCHNELLER ALS BASIC. AUSFÜHRL. ENGL. HANDBUCH C-64 DISK FÜR NUR 29.90

Die Renner für Ihren C-64

Grand Monster Slam	Cass 9.90	ISS (Incredible Shrinking Sphere)	Cass 9.90
3-D-Pool	Cass 9.90	LifeForce	Cass 5.90
E-Motion	Cass 14.90	Red Arrows	Cass 9.90
I Alien	Cass 5.90	(Flugsimulator)	Cass 9.90
Defender ot. Crown	Cass 14.90	TETRIS (der HIT)	Cass 5.90
19 Boot Camp	Cass 9.90	Traxxon	
Dark Castle	Cass 9.90		

Sie werden uns das nicht glauben!

Software für Ihren PC zu fantastischen Preisen:	
Captain Blood 3.5"	39.90
International Karate	39.90
Klex 3.5" & 5.25"	29.90
Secret of Monkey Island	79.90
Starray	39.90
Time Bandit	39.90
Minddance 2	29.90
Black Jack	29.90
Tau Ceti	19.90
Portal	29.90
World Tour Golf 3.5"	39.90
Strike Force Harrier	29.90
Sorcerer Lord	29.90
Sinbad	29.90
King of Chicago	29.90
Skyfox 2	39.90
Hole in One Mini-Golf	29.90
Solitaire Royale	29.90
Mindshadow	19.90

Neue mind
Wenn die ASM in 2/90 S89 schreibt: So spannend, so herausfordernd war bislang selten ein Actionspiel mit dem bei uns für AMIGA jetzt für 19.90

T.S. Datensysteme

DENISSTR. 45 · 8500 NURNBERG 80 · ☎ 09 11/28 82 86

Sehr löblich, daß endlich mal ein Golfspiel nicht nur einen 18er-Parcours, sondern deren gleich sechs bietet. Ermöglicht wurde dies durch die fraktal generierten Landschaften, die der Hobby-Golfer auf seinem Bildschirm erblickt und dem Rechner damit Speicherplatz erspart. Die weiteren Features sind hingegen eine technische Meisterleistung und könnten glatt von dem Super-Automaten *Golfing Greats* stammen: Der Flug des Balles wird mit einer Kamerafahrt verfolgt, ein bis vier Spieler können gegen zehn Computerspieler antreten, Anschnitt, Fußstellung, Windrichtung sowie die Hanglage der Grüns beeinflussen die Güte der Schläge. Darüber hinaus können Spielstände gespeichert und natürlich geladen, die Übersicht durch das wahlweise Auflegen von Netzen (eine Art „Höhenlinie“) verbessert werden.

Übrigens: 3D-Golf wird ausnahmsweise zuerst für

3D in Vollendung....

....verspricht MICROPROSE mit seinem neuen Mega-Game 3D-GOLF. Unter diesem Arbeitstitel soll ein Spiel das Licht der Welt erblicken, das mit grandioser Technik und ausgefuchstem Gameplay in der direkten Tradition der Hitspiele RVF Honda und Stunt Car Racer stehen soll. Unter dem Qualitäts-Label MICRO STYLE erwartet uns diesen Sommer ein Release, der wohl alle vorangegangenen Golf-Simulationen in den kühlen Schatten stellt und gleich sechs Parcoure bietet!



Ein Loch ist am Golfplatz...

den Atari ST veröffentlicht, da die Vektorgrafik auf dem ST schneller animiert werden kann. Es folgen Versionen für den Amiga und PC.

Ebenfalls für die genannten drei Rechner erscheint unter dem gleichen Label AIR DUEL, ein Flugkampf-Spiel für ein bis zwei Spieler – und wieder in 3D. In den Helikopter schickt MicroProse die Spieler in GUNSHIP 2000, dem Nachfolger des legendären Kampfhubschrauber-Simulators *Gunship*. Das Game ist ebenfalls in 3D, erscheint jedoch nur für den PC zum knackigen Preis von ca. 130 DM. Der letzte im Bunde der Flugsimulatoren heißt F117A STEALTH FIGHTER 2.0. Seine Spezialität: Spektakuläre Flugmanöver über dem Irak. Bei der gezeigten Kriegslüsterheit der neuen Microprose-Produkte ist dem Golfspiel meines Erachtens der Vorzug zu geben!

Michael Suck

PROGRAMME!

T.S. Datensysteme

DENISSTRASSE 45 · 8500 NURNBERG 80

Für alle, die rechnen können:

Die Renner für Ihren ATARI ST zu unglaublichen Preisen!

Incr. Shrinkin Sphere	29.90	Dark Castle	19.90
Batman (Caped Crusader)	29.90	Mindshadow	19.90
StarWars Trilogy	39.90	Jewels of Darkness	29.90
Blasteroids	29.90	Sentinel	29.90
Bombuzal	29.90	STWars	19.90
Bismark	39.90	Grand Monster Slam	19.90
P47 Thunderbolt	29.90	deja Vu	29.90
Shinobi	29.90	Skrull	14.90
Buggy Boy	29.90	Block Out	29.90
Spy vs Spy	19.90	Thunderstrike	39.90
Tower of Babel	29.90	Int. 3-d Tennis	29.90
Back to the Future 2	29.90	X-Out	29.90
Airborne Ranger	39.90	Virus	29.90
Backlash	39.90	CHase H.Q.	59.90
Gunship	39.90	Dizzy Wizard	49.90
Lords of Conquest	19.90	Spellbreaker	29.90
Klax	25.90	E-Motion	25.90
Colossus Chess X	39.90	Hard Drivin'	29.90

Klax

Das Spiel mit perfekter Grafik der Hit in fast allen Tests!
Für Amiga, ATARI ST, PC 29.90

X-OUT für ST, C-64

Hit in der ASM 1/90 Seite 6.
Natürlich tolle Action und nur C-64 Cass 9.90 ST 29.90

P47 Thunderbolt

Die ASM schreibt in 3/90 S.10: Hier geht gut die Post ab, und von Langeweile kann kaum die Rede sein. Auch unser Preis ist ein Hit: Schlappe 29.90 für AMIGA/ATARI ST

DONKEY KONG

Jetzt halten Sie sich fest: Der Automatenhit auf Modul für jeden C-64! Einfach anstecken, und KONG jumpst original für Sie. Bei uns jetzt zum Superpreis für nur DM 9.90

Sonderangebot für AMIGA

Spindizzy Worlds	29.90
Strip Poker 2+Data	29.90
Interphase	19.90
Neuromancer	19.90
Muds	29.90
Oops Up	29.90

Colossus Chess X

Neues und spielstarkes Schachprogramm mit Spitzen-Grafik jetzt für ATARI ST oder AMIGA 39.90

Elite

Mehr müssen wir sicher nicht sagen, außer viel leicht den Preis: 39.90

Tower of Babel

Strategie pur für Ihren ATARI ST Die ASM schreibt in 3/90 S.66: "Gutes, intelligent aufgebautes Spiel." Wir schreiben: Kostet für Ihren ST nur 29.90

Bei folgenden Titeln jetzt zugreifen – es lohnt sich!

	ATARI ST	Amiga	C 64	PC
Lemmings	55.90	55.90		79.90
Sim City + Populous	69.90	69.90		89.90
Monaco Grand Prix	55.90	55.90	C 29.90	
NAM	69.90	69.90	D 39.90	89.90
Back to the Future 3	59.90	59.90	C 29.90	59.90
Mig 29 Fulcrum	79.90	79.90	D 39.90	99.90
Ghenghis Khan				99.90

Der Klassiker für Atari ST

Komplett in Deutsch!!! Ihre Aufgabe: Als Hacker dringen Sie mittels Ihres Computers in den Hochsicherheitstrakt ein und müssen die Domsday Papers an sich bringen. Zurechtfinden müssen Sie sich schon alleine, und auf Hilfe können Sie bei diesem Adventure nicht hoffen....

HACKER II

The Domsday Papers

unser Preis jetzt: 19.90

Grafik für jeden AMIGA!!!

Daß Ihr AMIGA tolle Grafik hat, wissen Sie bestimmt, – und daß gute Grafik-Programme meist sehr teuer sind auch, – sicher haben Sie von DELUXE PAINT von Electronic Arts gehört. Den alten Preis dürfen wir Ihnen leider nicht nennen, aber daß DELUXE PAINT bei uns nur 39.90 kostet, können Sie uns ruhig glauben.

AMIGA HITS!!!

Resolution 101	29.90	Tetra Quest	19.90
Stunt Car Racer	29.90	Quadrilien	29.90
Mad Prof Mariati	29.90	Drakken	59.90
Gold Runner	19.90	7 Cities of Gold	29.90
Elite	39.90	Mayday Squad	19.90
Black Shadow	29.90	P47 Thunderbolt	29.90
Falcon Miss.1	29.90	Dungeon Master	59.90
Blood Money	29.90	Fusion	19.90
Turrican 2	39.90	Interphase	25.90
Starglider 2	29.90	Klax	29.90
E-Motion	25.90	Carrier Command	39.90

Quartz	19.90
Red October	39.90
Lords of War	19.90
Street Hockey	19.90
Cyberoid 2	29.90
Strippker 2	29.90
Thunderstrike	39.90
Back to the Future 2	29.90
Xenon 2	29.90
Spindizzy W.	29.90
Nevermind	19.90

Thunder Strike

ASM-Hit aus 9/90 Seite 38: "Action pur wird garantiert" für ATARI ST jetzt 39.90 AMIGA

T.S. Datensysteme

DENISSTR. 45 · 8500 NURNBERG 80 · ☎ 09 11 / 28 82 86

BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG

☐ Hiermit bestelle ich für den Computer _____ auf _____ "Disk nachstehende Programme per ☐ Nachnahme (+ Kosten 5,90) ☐ Vorkasse und Scheck (+ Kosten 2,50)

☐ Ich möchte gerne ein kostenfreies Info!

Bitte Anschrift nicht vergessen

Unterschrift

T. S. Datensysteme · Denisstraße 45 · 8500 Nürnberg 80

Kampf um den Grauschleier



BOOLY

System: Amiga, Atari ST (beide getestet), **empf. VK-Preis:** ca. DM 90, **Hersteller:** Loriciel, Rueil-Malmaison, Frankreich, **Muster von:** Hersteller.

Es war einmal ein Plättchen. Leuchtend blau, unterschied es sich wie ein Fanal von all' den grauen Plättchen, die es umgaben. Das ärgerte den Denker. Vorsichtig klickte er den Störenfried mit der Maus an – und schon drehte er sich auf seine graue Seite. Doch was war das? Der linke und der obere Nachbar wurden plötzlich blau! Wütend hackte der Grübler auf das Mausohr ein, immer schneller veränderten alle möglichen und unmöglichen Teile ihre Farbe, der Bildschirm schien sich zu drehen... Schluchzend brach der Spieler zusammen.

Wir wollen nicht behaupten, daß mit Füller-Milch alles glatt gegangen wäre. Mit ein wenig Geduld aber werden ehrgeizige Tüftler bei BOOLY auf ihre Kosten kommen. LORICIELS neues 16-BIT-Werk bietet für seine knapp 90 Mark eine stolze Herausforderung. In verschiedenen Anordnungen hängen kleine Gegenstände (oder Tiere!) mit verschiedenfarbigen Vorder- und Rückseiten im Raum. Ihr müßt sie so drehen, daß alle die gleiche Farbe (anfangs grau) zeigen. Allerdings gibt es unsichtbare Verbindungen zwischen den Gegen-



Reiner Grübelspaß mit BOOLY. Fotos: Amiga (u.), ST (o.).

ständen, so daß auch gewisse Nachbarn des angeklickten Stückes ihre Farbe wechseln. Es gilt, die Zusammenhänge unter Zeitdruck zu erkennen und zu nutzen. Für vollendete Linien gibt es zwischen durch Boni.

Vier wählbare Musikstücke, teils rechte Ohrwürmer, sorgen für mehr (Nr. 1 und 4) oder weniger (Melodie 2 und

3) Hektik. Verzweifelte können die Verbindungen sichtbar machen, indem sie beide Mausohren gleichzeitig drücken. Zur Strafe läuft dann aber die Zeit schneller ab. Hat man drei Bilder gelöst, erscheint ein „Challenge“: Ohne Pause oder Spicken ist einem 60er Feld von Plättchen die richtige aus drei Farben zu verleihen. Jede „Herausforderung“ kann beliebig oft angenommen werden. Bewältigt man sie, gibt es zur Belohnung ein Paßwort. Mit ihm läßt sich der Level (jeweils drei Bilder und ein Challenge) überspringen.

Insgesamt gibt es 300 Bilder bzw. 100 Level. Der mitgelieferte Editor erlaubt das Erstellen, Speichern und Abrufen eigener Bilder. Dabei eliminiert das Programm schon während der Arbeit unmögliche Kombinationen. Die geplante PC-Fas-

sung soll festplattenfähig sein. Dafür kann man sich auf den 16-Bitern wenigstens Sicherheitskopien anfertigen. Die nach dem Lösen eines Bildes verbliebene Zeit wird mit 50 multipliziert und im Challenge gutgeschrieben.

Die dreisprachige Kurzanleitung dient der Abfrage vor Spielbeginn. Trotz kleiner Sprachfehler ist sie verständlich und ausreichend. Schon alleine macht Booly einen Riesenspaß. Spielt man aber zu zweit bis viert, wird es völlig hektisch: Jeder hat fünf Versuche, dann ist der Nächste dran. Nur, wer das Bild beendet, bekommt Punkte.

Die AMIGA- und ST-Fassungen gleichen einander auf's Haar. Beiden sind flotte Melodien, niedliche „Gegenstände“ und sauberer Bildhintergrund gemeinsam. Prima ist die Pausenfunktion: Durch rechten Mausklick wird das Hauptbild verdeckt und gelangt man in das Spieler-, Musik- und Optionsmenü. Ein weiterer Rechtsklick, und das Spiel geht weiter. Die Truppe um Christophe „Skweek“ Gomez hat aus dem bekannten „Dreh'-und-Kombinier“-Prinzip ein packendes Spiel mit erhöhtem Suchtfaktor gemacht. Hoffentlich wird auch der PC bald bedacht!

Eva Hoogh



»Alte Idee, prima aufgepeppt – BOOLY macht süchtig!«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Anleitung	7
Spielaufbau	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«



FEED

BACK

Briefe an die Redaktion

... sssccccchhhhhhhHHHKA PlONhKrOkwUmP!!!

Nach den ständig übenden Spielmannszügen ist das derzeit unsere Lieblings-Arbeits-Untermalungs-Geräuschkulisse, denn bei Karstadt gegenüber wird fleißig auf dem Dach gewerkelt, und dann kippen die Jungs vom Bau ihre Schubkarrenladungen da oben rein – fast wie Meeresrauschen klingt das. Einmal war's so laut, daß wir dachten, ein Bauarbeiter sei mitsamt Karre, Hacke, Schaufel und Mischmaschine in den Trichter gestürzt. Vom Dach gefallen ist auch noch keiner, so daß die einzige Abwechslung aus viel Arbeit und Humbatäterä besteht. Tragisch, sehr tragisch. Nun aber Erfreuliches: Seit ich mittags keine Pizza mehr bestelle, sind die Probleme mit meinem Magen wie weggeblasen! Ach, und die Clubecke! Nach einem durchaus üblichen Aufschub um eine Ausgabe, werdet Ihr jetzt staunen! Schaut mal auf den Seiten 25/26 nach. Desweiteren möchte sich die gesamte Red. erst einmal für die mehr als rege Beteiligung an der Umfrage bedanken. Wir halten Euch auf dem Laufenden, denn sobald das Ding ausgewertet ist, wird das auch Früchte tragen. Schon jetzt könnt Ihr Euch auf Ausgabe 11/91 freuen, soviel kann ich verraten! Wartet's nur ab! Und damit Euch das Warten nicht zu langweilig wird, könnt ihr uns ja auf die Schnelle 'n Brief zukommen lassen. Die Adresse: ASM, Feedback, Postfach 870, 3440 Eschwege. Soviel für heute, Euer Uli

„Mahnmethodik“

Eigentlich hatte ich nie vor mal einen Brief für's Feedback zu schreiben, obwohl ich mich auch schon über vieles bisher Geschriebene aufgeregt habe, aber der Brief von Dr. Waldemar Mahnmann (heißt der eigentlich wirklich so oder ist der Name in bezug auf seine „Mahnung“ erfunden?) geht doch nun wirklich zu weit. Erstmal scheinen seine Erziehungsmethoden noch von vorgestern zu sein. Wenn er mit seinem 17jährigen Sohn nicht einfach über die angesprochene

Problematik reden kann, in einer Art und Weise, daß dieser den Standpunkt des Vaters versteht und sich vielleicht überlegt ob er die Zeitung weiterhin käuflich erwirbt, sondern ihm den Erwerb verbieten muß, hat er die falsche Einstellung in Bezug auf die Urteilsfähigkeit von 17jährigen, oder er hat seit 17 Jahren seinen Sohn untergebuttert und ist inzwischen so verkracht mit ihm, daß dieser auf den „laß' den Alten doch reden“-Trip gegangen ist. Soviel dazu, die Argumente die er anbringt

sind ja sehr wohl verständlich in dieser Auslegungsweise, aber man sollte auch bedenken, daß Titel und Bildunterschriften computerspielbezogen sind und deshalb ja wohl kaum von der ASM zu verantworten sind als vielmehr von den Softwarefirmen.

Der Gipfel jedoch war eindeutig, sämtliche Jugendliche als geistig unmündig abzustempeln. Woher nimmt er sich denn das Recht einen solchen Käse zu verzapfen? Liegt das an einer versauten Kindheit? Haben viel-



leicht seine Eltern ihn so erzo-gen? Dann tut er mir leid, aber trotzdem sollte er sich als erwachsener Mann einmal überlegen was es bedeutet, so etwas zu schreiben. Es bedeutet, daß, wie er es wohl meint, alle „Jugendlichen“, die ja mit ihrem 18. Geburtstag, an dem sie ja vor dem Gesetz volljährig werden und damit erwachsen sind, genau an diesem Tag geistig mündig werden, was ja wohl mehr als unwahrscheinlich ist, da dies ein länger andauernder Prozeß ist, der nunmal nicht von einem auf

den anderen Tag vor sich geht. Also nichts für ungut, aber der Vorschlag, die ASM als jugendgefährdende Schrift bezeichnen zu lassen, ist wohl mehr als lächerlich. **F. Nemetschek**

„Ein dezenter Brief“

1. Wir haben eine kleine dezente Nachfrage bezüglich eines kleinen DEZENTEN Unterschlagungsversuches, dem der Brief eines gewissen Willy of SSW zum Opfer fiel. In demselben dieser zum Ausdruck bringen wollte, daß er (wir zitieren) „ein bisserl Stunk machen“ wollte zwischen Amiga- und ST-Usern. Wir besitzen zwar „nur“ einen PC, würden aber höllisch gern wissen, was dieser nette Mensch zu schreiben hatte (uns ist nämlich s. . . egal, ob die Ami- oder ST-Besitzer sich die Köpfe einschlagen oder auch nicht, da wir ja sowieso Außenstehende sind, har har!).

2. Nun noch ein paar Zeilen über das HOCHKOMPLIZIERTE Thema des Artikels für der/die ASM. Wir haben uns in dieser krisendurchwirkten Zeit darüber so einige Gedanken gemacht und uns gedacht, daß man sich auf einen Kompromiß einigen könnte: Wir sagen aufgrund dieser Überlegungen also weder DER ASM noch DIE ASM sondern DAS ASM.

Auf Wiedersehen bis zum nächsten Brief, der Euch sicher erreichen wird, wenn die Post nicht (wieder mal) steikt.

Dick & Doof

(Anm. d. Red.: Wir werden's nicht veraten. Nein, nein, nein. Jedenfalls nicht, bevor man sich nicht allgemein darauf geeinigt hat, sich nur zum Spaß zu streiten, und nicht etwa oder doch weil sowieso blutig und auch sonst sehr un schön. Haben das alle verstanden?)

„Waldi hat recht!“

Dr. Dr. Waldemar Mahnmann hat völlig Recht. Die ASM ist eine Jugend- und Erwachsenengefährdende Zeitschrift. ASM-Lesen macht nämlich süchtig. Etwa eine Woche nach ihrem Erscheinen beginnen die Entzugserscheinungen. Anfangs mit Entgegenfiebern auf die nächste Ausgabe, später, also nachmittags mit zaghaftem Erfragen am Kiosk, ob die neue ASM denn

schon da sei. Schweißausbrüche, Kopfleere und Unwohlsein sind die Folge bei negativer Antwort. Ich schlage daher vor, der Dr. und ich setzen uns zusammen, dann rufen wir Silvia Weyrauch an und formulieren seinen Antrag.

Aber mal ehrlich, wenn er schon eine amerikanische Zeitung anspricht, sollte er mal überlegen, was in den Staaten und Großbritannien so alles an Geschmackslosigkeiten geboten wurde während des Krieges. Ich hab' in Berlin noch kein 'Operation Desertstorm'-T-Shirt gesehen. Wir Deutschen aber müssen uns immer schämen. Wegen unserer Vergangenheit, weil es uns so gut geht, weil unsere Wirtschaft manchmal korrupt ist und weil es hier so brutale Cover gibt. Und wenn wir uns mal nicht schämen – dann demütigen wir uns – und dann schämen wir uns wieder.

Jörg Hagel

„Der helle Wahnsinn“

Nachdem ich die Ausgabe 5/91 durchgeblättert hatte, hab' ich mir gedacht, daß ich einmal meine Meinung äußern sollte, was ich hiermit tue. Ich denke, also bin ich und wenn ich bin, kann ich auch einen Leserbrief schreiben.

1. AAAAHHHH! WAA-AHHHHNZINN! Der Bericht über den Rekord im Dauercomputerspielen wa ja noch ganz nett, aber der Typ, der ihn aufgestellt hat, der muß total weggetreten sein. Hat der zuviel Hasch geraucht oder ist dem beim Walkmanhören die letzte Hirnzelle vertrocknet oder war der schon immer so oder warum ist der Sinn des Lebens 42? Fragen über Fragen. Gegen den Rekord oder die Idee, die dahintersteht, habe ich auch gar nichts. Bin selber Exzentriker (hab' ich eigentlich schon von meiner Teesatzsammlung erzählt?). Aber die Weltanschauung dieses jungen Mannes schlägt dem Faß den Boden aus (Ich bin aus dem Kopfschütteln nicht mehr herausgekommen). „Ob ich Freunde habe? Die kann man zählen. Bei mir kommt erst der Computer und dann die anderen Sachen“. Mal davon abgesehen, daß ich meine Freunde nicht zu den „Sachen“ zählen würde, aber kannst du mit deinem Computer lachen oder Tee trin-

ken oder Scheiße machen oder über Mädchen reden oder Musik machen oder über den Hitchhikers Guide to Galaxy diskutieren? A propos Mädchen: „Wenn ich die Wahl hätte, eine Frau, meinestwegen auch die Miss Germany, oder einen Computer, dann würde ich den Computer nehmen.“ AAAAHHHHHH! WAAHHHHNZINN! (ich seh' schon, ich wiederhol' mich). Sag mal, bist du total bekloppt? Siehst du denn nicht ein, daß ein Computer nur ein Haufen Silizium, Kunststoff und Metall ist, in dem Elektronen herumrasen? Daß dieses Ding keine Seele hat? Sag, kannst du einen Computer lieben? Kann er dich lieben? Kannst du mit ihm Kinder zeugen? Kannst du mit ihm leben und alt werden? Ha? Nein! Ich denke, du solltest dich schleunigst in psychiatrische Behandlung begeben, sonst könnte es sein, daß man dich eines Tages an einem Strick baumeln sieht (Alle reden von Glück. Nur nicht Luc – der hängt am Strück). Ich wünsche dir aus vollem Herzen alles Gute, daß du deine Einstellung zum Leben und dem Computer ändern kannst, und daß du deinen Weg ohne Computer finden kannst, ohne daß obiges passiert. Ich habe aber wenig Hoffnung. Ich hoffe weiterhin, daß ich dich nicht allzusehr gekränkt habe, denn du scheinst sonst ein ganz netter Kerl zu sein.

2. Der Brief des Dr. Mahnmann (so heißt der doch) war insofern gerechtfertigt, daß dieses Cover wirklich nicht gerade sehr geschmackvoll war und es zusammen mit dem Slogan „Germany strikes back“ doch etwas verwirrend war. Hätte wirklich sein können, daß jemand im ersten Augenblick den Schriftzug mit dem Bild in Verbindung bringt. Aber deswegen die Indizierung eines doch ziemlich guten Magazins zu beantragen halte ich für übertrieben.

3. Gibt es ein midiorientiertes Musikprogramm für die Amiga? Eins mit Notenausdruck? Wo man auf dem Keyboard spielen kann und die Noten erscheinen auf dem Bildschirm? Und mit Schokolade? Aber das sind ja gleich drei Wünsche auf einmal. Das geht nun wirklich nicht. Oder doch?

So weit, so gut. Ich hoffe, daß Ihr den Brief wenigstens auszugsweise abdrucken werdet (O.K.,

war nur so ein Gedanke) und daß er vielleicht (. . .) Grund zur Diskussion gibt.

Jochen Eichner

(Anm. d. Red.: 1.) Tja, der Junge scheint echt crazy zu sein.

3.) Schokolade und Noten gibt's zwar nicht, aber MUSIC-X kann ich ansonsten nur empfehlen.)

„Kleine Kritik“

Wir möchten nur eine KLEINE Kritik am Leserbrief von MAGIC SHADOW aus der ASM 5/91 anbringen. Dieser „mysteriöse“ junge Mann hat offensichtlich keine Ahnung wie relativ einfach es ist, ein gutes Intro oder Demo zu erstellen. Schau' Dir doch bitte mal die Grafik von Space Quest 4 an oder den Sound von Blood Money, dann wirst Du sehen, daß es einige Softwarefirmen wenigstens ab und an, vielleicht auch „aus Zufall“, gelingt, gute Ergebnisse zu erzielen. Bitte informiere Dich nächstens, bevor Du Deine Meinung hören läßt.

Sledge + Hammer

„Lamer in der ASM?“

Bezieht sich auf Magic Shadows Letter:

1) Paranoimia gibt's schon lange nicht mehr, falls es dich interessiert, die heißen jetzt Skid Row!
2) Black Monks gibt's nicht mehr!

Wenn du Lamer meinst, daß Cracker programmieren könnten (Spiele), dann bist du der zweitgrößte Lamer den ich je gesehen habe. . .

Red Sector ist keine „Cracker-Gruppe“. Merkt man z.B. daran, daß sie (fast) keine Cracks releasen! R. Sector hat nämlich viele Coder-deshalb machen sie auch gute Demos – und vielleicht 1 oder 2 Cracker. Eine „Cracker-Gruppe“ hat keine Ahnung vom Spiele-Programmieren (keine!!) Und die Gruppen, die Cracks und Demos rausbringen sind keine Crackergruppen! sondern haben nur 1 oder 2 Members, die cracken können. Eine richtige Cracker-Gruppe (wie wir) besteht nur aus

1) Original Suppliers, die die Originale besorgen (nicht kaufen),
2) guten, schnellen Crackern,
3) vielen Tradern, die die Cracks auf die Boards verteilen, 1 oder 2 Coder, die monatlich 1 neues Intro coden, 1 Musiker. . .

Normalerweise lassen wir uns die Intros von guten Demo-Gruppen programmieren! Also, Crackergruppen haben nichts mit Spiele/Demo-Programmierung, genausowenig wie Delta/Red Sector mit Cracken!

P.S.: Da war mal einer der sagte, „in der Szene hat man nur Kontakte, keine Freunde“. Auch so ein Lamer!

P.S. II: Nicht die Cracker sind's, die den Firmen die Schäden zufügen, sondern die User, die sich von guten Spielen, von denen sie einen Crack haben, nicht das Original kaufen!

Anyone of the Leading Force

(Anm. d. Red.: So leicht kann man seinen Kopf aus der Schlinge ziehen, was? Nehmen wir doch mal an, es gäbe keine Cracks...)

„Thema 'Scene'“

Es ist immer wieder zu bewundern wie sich ein „Xxx“ von „Otifantencrew“ über das Thema Scene äußert. Verdammt, ihr seid so lame, daß ihr die wahre Scene nie kennengelernt habt! In der Scene geht es nicht darum der beste, tollste, geilste zu sein und jeden Anfänger fertig zu machen!! Ich bin jetzt seit ca. 3 Monaten auf Scenezwangsurlaub (Gruß an Herrn Wirth vom BKA!) und habe in der Zeit festgestellt, wieviele Freunde ich durch die Scene bekommen habe = FRIENDSHIP RULES! Die, die in der Scene oft nicht so gut wegkommen, sind nicht die Anfänger, sondern die Lamer, also die, die allen Leuten auch nach 3 Monaten noch uraltstufschicken, obwohl sie mit dem Stuff, den sie von einem bekommen haben, schon längst erreicht haben könnten, daß sie

auch mal bessere Kontakte bekommen. Da man keinen Dukatenkacker hat, schickt man denen nicht mehr. Ich hatte in meiner Blütezeit 150 (!) Contacts und habe, wenn ich irgendwo 'ne Anzeige reingesetzt habe, hab' ich geschrieben „NO LAMER“. Wer trotzdem „lamet“ ist selber schuld, da hat A-Man recht, also Ruhe! Die wahren Lamer sind nicht die Anfänger oder Durchschnittsuser, sondern unfähige Möchtegerne, die nur durch Amtsanmaßung auffallen. That's it! Bye!

Zaphod/Amaze

„Froschkönig?“

Was muß ich da in Eurer vorletzten Ausgabe lesen? Ein Frosch behauptet ein PC wäre besser als ein Amiga? Man muß ja schon ganz gewaltig an Waffelbruch leiden, wenn man diese beiden Systeme miteinander vergleicht. So einen Blödsinn habe ich seit der Erfindung des Mega ST nicht mehr gehört. Soll mir der Frosch doch mal verraten, was ein PC, der es mit dem Amiga aufnehmen kann (und zwar in jeder Beziehung), kosten soll. Ich persönlich habe gar nichts gegen den ST. Er ist mit Sicherheit genauso gut wie der Amiga. Aber solange es Softwareentwickler gibt, die es nicht für nötig halten den Rechner optimal zu nutzen, und den ST neben dem Amiga ganz schön alt aussehen lassen, wird sich wohl niemals etwas ändern. Übrigens soll es einen ST-Emulator für den Amiga geben, der mit der richtigen Ausstattung die Rechenleistung des Original STs um 6500% Rechengeschwindigkeit übertrifft. Falls ich mich hier irre, möge man mich verbessern. Traurig, was? Und wo bleibt die Antwort von Atari? Selbst Schuld, wenn alles

den Bach runtergeht. Ich kenne jede Menge User, die zähneknirschend ihren ST gegen einen Amiga getauscht haben. Und nun zu dem Brief von Angela. Sie schreibt: „... und ich habe eine Menge Spaß am Sex“. Was soll das? Ich brauche Fotos, Anschrift... usw. Ha, ha. So, und mit den Worten „Frauen an den Herd“ (war ein Scherz, sorry. Es gibt viel zu wenig weibliche User) verabschiedet sich euer...

Demolition

(Anm. d. Red.: Inwieweit es sinnvoll ist, die Leistungen verschiedener Computer gegeneinander aufzurechnen, sei dahingestellt. Jeder sollte ein System sein Eigen nennen, das seine Erwartungen erfüllt, und mit dem er zurande kommt. Dann braucht sich auch niemand zu streiten, wer nun den 'besseren' Rechner hat.)

„Fernöstliches“

Auf dem Computer bin ich ein begeisterter „Shanghai“-Spieler, damit meine ich das Spiel, bei welchem ich von den 144 Mah-Jongg Ziegeln immer ein Paar entfernen muß. Natürlich habe ich mich auf die Socken gemacht und mir ein Original Mah-Jongg Brettspiel gekauft. Dieses Spiel wird ja bekanntlich mit ganz anderen Regeln wie auf dem Computer gespielt, es ähnelt eher dem Rommé. Nun suche ich verzweifelt die Regeln für das „Shanghai“-Spiel, welches man mit dem originalen Brettspiel spielen kann. Gibt es überhaupt Regeln dafür oder wurde „Shanghai“ nur für den Computer erfunden bzw. abgeändert? Gibt es in Deutschland einen Mah-Jongg-Club, an den ich mich wenden kann? Ich weiß, daß mein Problem nicht viel mit

dem Computer zu tun hat, aber es gibt sicherlich einige Leser, die sich wie ich ebenfalls dafür interessieren. Vielleicht weiß aber auch der eine oder andere Leser darüber Bescheid. (...)

Thilo Haberstroh

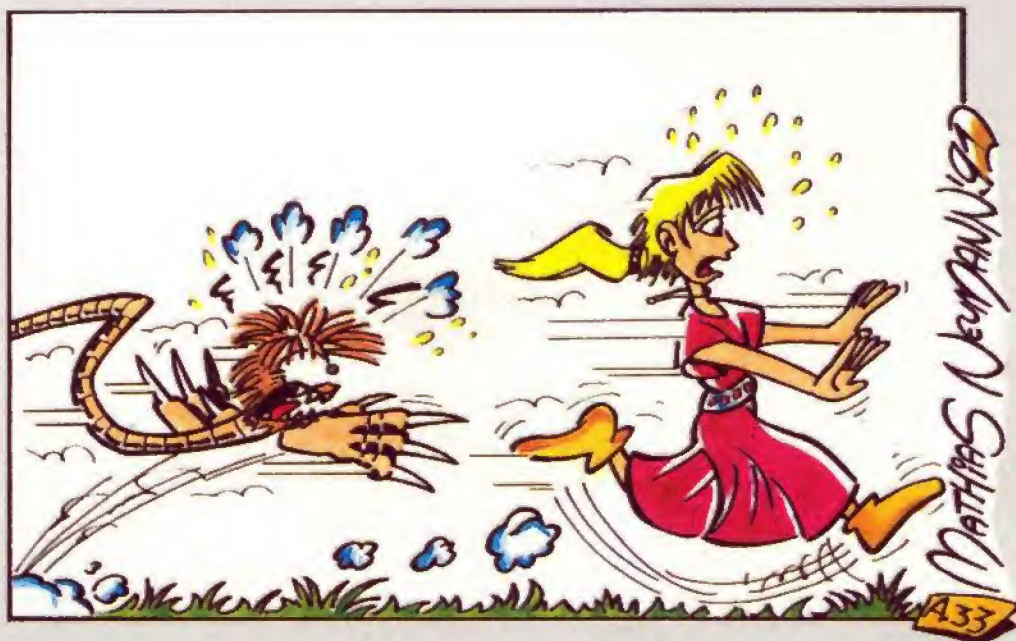
(Anm. d. Red.: Soweit ich es jetzt weiß, gibt es eine Menge Regeln zum Spielen mit den 144 Mah-Jongg-Steinen. Hoffen wir, daß sich ein Mah-Jong-Club findet, an den wir Dich vermitteln können...)

„Der absolute Hit!“

Ich möchte mich mit einem großen Problem an Euch wenden. Bisher habe ich mich nie getraut mich an die Öffentlichkeit zu wenden. Auch Frau Erika Berger konnte mir in meiner Angelegenheit nicht weiterhelfen, bis ich erfuhr, daß es auch andere mit demselben Problem gibt. Ich habe schließlich den Bericht über den neuen Weltrekord im Dauercomputern gelesen. Mann, 120 Stunden Dauerspielen! Das ist der Hit! Folgedessen habe ich das Foto des Weltrekordlers ausgeschnitten, hinter spiegelfreiem Glas gerahmt und über meinen Computertisch aufgehängt. Auch meine Computerkumpels können ihren Blick nicht mehr von unserem Idol und Halbgott abwenden. Seitdem wird mein Computertisch als Opferschrein mißbraucht und täglich frische Blumen aufgestellt.

Nun zu meinem Problem:

Auch ich liebe meinen Computer und möchte ihn ehelichen. Mein Computer hört auf den Namen „Isolde“, ist sehr weiblich, sieht toll aus, macht eine grandiose Figur und fühlt sich prima an. Isolde und ich leben



schon seit mehr als 5 Jahren zusammen. So richtig konnte ich ihre Gedankengänge nie verstehen. Sie ist schnell eingeschnappt und empfindlich, worauf sie oft in eine tiefe Meditation verfällt. Doch im Laufe der Jahre wuchsen wir zusammen und ernteten die Früchte unserer Liebe. Ich schätze Isolde sehr. Sie ist immer für mich da und murrst nicht, wenn ich sie mitten in der Nacht belästige. Eines Tages, ich glaube es war ihr Geburtstag, setzten wir uns zusammen und berieten über unsere gemeinsame Zukunft. Schließlich schien eine Eheschließung hinsichtlich einer günstigen Steuerklasse, Lebensversicherung und im Hinblick auf unsere Kinder (Isolde möchte gerne 2 Jungs und 2 Mädels) unvermeidbar.

Doch leider konnte sich im Münsterland noch kein Pfarrer oder Standesbeamter finden, welcher eine Trauung vollzogen hätte (und dabei sieht Isolde in weiß ganz toll aus). Einmal scheiterte die Vermählung nur daran, daß keiner wußte, wo Isolde der Trauring aufgesteckt werden sollte.

Auch meine Eltern waren gegen eine Heirat. Sie meinen, daß ich durch Isolde mit zwielichtigen Typen zusammengekommen bin und in die dunkelsten Kreise abgetaucht bin. Außerdem sind sie der Meinung, daß wir nicht zusammenpassen, wegen Isoldes kühler Berechenheit, dem vielen Silikon und ihrer Schnittstellen. Ja, Mutter achtete immer darauf, daß ich mir nicht wehtue, und war ansonsten immer besorgt. Daß wir am Wochenende mal zusammen wegfahren, dagegen hatte sie nichts einzuwenden.

Aber vielleicht kann mir ein Leser da weiterhelfen, zumal die

Nachbarn schon böse gucken und hinter vorgehaltener Hand tuscheln, weil meine Isolde und ich schon so lange ohne Trauschein und in Sünde leben.

Mike

(Anm. d. Red.: Eine wirklich tiefgreifende Problematik. Ich habe ein ähnliches Problem mit dem Gesetz. Vor kurzem hörte ich von einem Bekannten das Gerücht, daß man zum Autofahren einen sog. 'Führerschein' benötigt. Sollte das etwa ein Überbleibsel aus brauner Vorzeit sein? Falls das tatsächlich stimmen sollte: Wo kann man ihn bestellen?)

„Meinung“

Ich schreibe zu dem Thema „Kriegsspiele“ JA oder NEIN. Meine Meinung ist wie folgt: Was soll denn die Sch. . . , uns Ballerfreaks immer fertig zu machen, nur weil wir mal gern ein paar Geiselnnehmer oder Russen abballern? Es ist doch wohl besser, wenn man die Unschuldigen auf dem Computer tötet (mache ich bei Trainer-Games recht gern) als wenn ich auf der Straße Mutter und Kind das Lebenslicht ausblase. So richtig Frust ablassen, z. B. wenn man 'ne schlechte Arbeit in der Schule hatte usw. Auch wenn man eine Stadt dem Erdboden gleichmacht – man sieht doch nichts! Bei 'Barbapapaian' spritzt Blut, wenn man jemanden köpft, das ist zwar lustig, aber ungleich schlimmer. Und was ist mit Spielen wie z. B. Giana Sisters und Konsorten?! Man schießt auf niedliche unschuldige Kleintiere (Spinnen, Frösche usw. . .). Aber darüber schimpft niemand. Es ist fast eine Selbstverständlichkeit, und es wird als besonders kindergeeignet angepriesen! Und wenn dann kleine Kin-

der auf der Straße jede Schneck' zertreten, weil sie Angst haben, ihnen könnte Lebensenergie entzogen werden?!

The Maniac Slaughter

(Anm. d. Red.: He, Mann, Du hast wohl die letzten politischen 'Ereignisse' etc. nicht mitbekommen, wie? Wir schießen jetzt nicht mehr auf Russen, sondern auf Irakies, klar? Den Russen helfen wir jetzt, weil sie so arm dran sind, und wegen 'damals', sie wissen schon, denn unser Gewissen ist nicht rein. Ich persönlich stelle mir immer vor, ich schieße auf Killer-Tomaten, denn wenn einst das Gemüse anfängt, die Menschen zu morden, dann werden wir auch ein Argument gegen die Vegetarier haben. Äh. Tja, und wenn ich irgendwo sehe, daß Mario auf eine arme Schildkröte springt, dann esse ich auch keine Suppe mehr. Oder andersrum? Wie dem auch sei, das ist eine etwas merkwürdige Meinung – ich bin jetzt noch völlig perplex. Übrigens habe ich noch nie Schildkrötensuppe gegessen und habe dies auch nicht vor, und ich mache auch keine Mäuse tot und hänge sie an einen Faden.)

„Echte Probleme“

Da machen sich doch wirklich Leute Sorgen ums Überleben oder um ihre Arbeitsstelle, da meinen doch wirklich Leute in unserer Welt, daß sie Probleme haben, nur weil sie nicht wissen, wie sie ihre Kinder ernähren sollen, und einigen schlägt es erst recht den Appetit, wenn sie die Statistiken zu Drogen oder Verkehrstoten lesen. Sie alle sollten sich mal den Brief von Asterix of Victory durchlesen. Der weiß was von wirklichen Problemen. Zugegeben, ich habe kaum ein Wort verstanden, (Ich weiß ja gerade mal wie eine

Diskette aussieht) aber der, der versteht was vom Leben. Wer noch nie die Probleme von, wie heißen die noch gleich, gehabt hat, der hat noch nie Probleme gehabt. Meine Herren, früher da wurde auf Parties ja nur ges(Eigenzensur) und wild in der Gegend gebu(Eigenzensur) und massenhaft Dro(Eigenzensur) konsumiert. Aber heute, da geht wirklich der Bär ab, da wird, äh, wie heißt das noch gleich? Ich sehe schon, jetzt bin ich erst 24 und habe doch das Leben verpaßt.

P.S. Luke/Ex-TX, Dein Brief hat mich wieder aufgerichtet. Normale Probleme sind doch noch was wert.

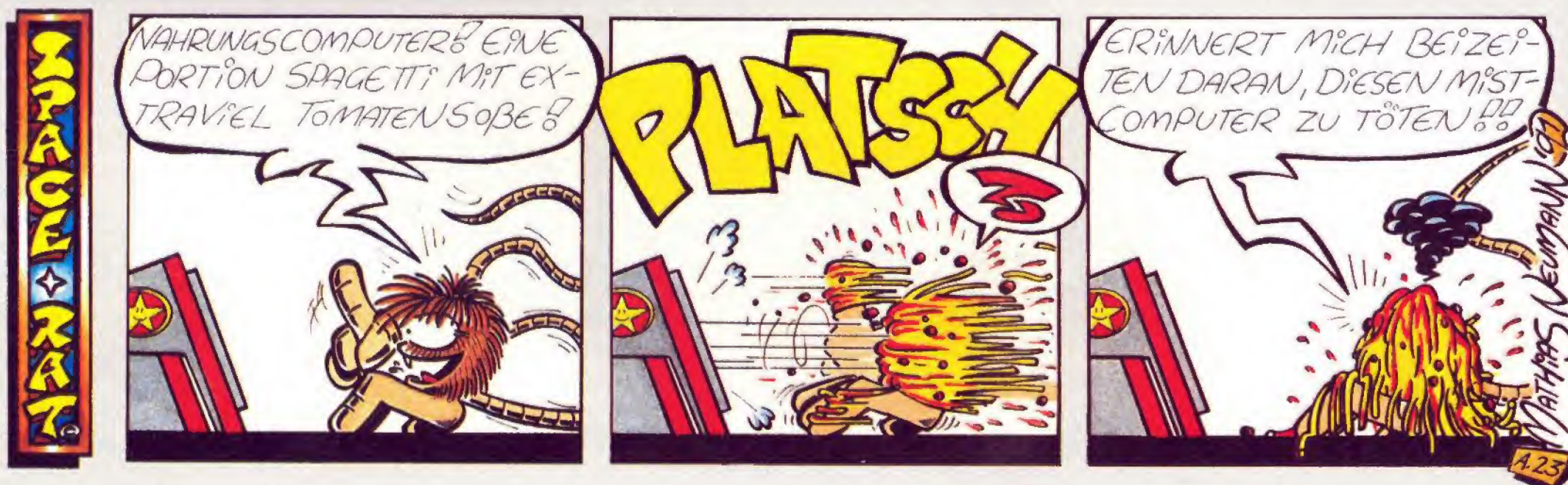
Chräcker Stephan

(Anm. d. Red.: Hey, was waren das denn für Parties?)

„Einschreiben mit Rückschein“

Dies ist ein Brief eines „gedankenlosen, dummen, dazu auch noch männlichen“ ASM-Lesers und eine Reaktion auf den Leserbrief von Angela (ASM 6/91):

Hallo, Angela, du hast es ja sehr gut gelernt dich in die Rolle der Kindergebährenden, unverständenen und von unserer frauenfeindlichen Gesellschaft geknechteten Frau hineinzusteigern (Bravo!!!). Das, womit wir Männer uns seit Jahren schon herumschlagen müssen, hat sich nun auch im Feedback zu Worte gemeldet: Die neuorientierte und emanzipierte Macho-Frau, die mit Kraftausdrücken und Haßparolen der letzten Emma-Ausgabe nur so um sich wirft (!), ohne bemerkt zu haben, daß das Klischee der Frau, die nur noch als Objekt der männlichen Begierde vergewaltigt, gedemütigt



und rechtlos ihr Leben fristet, schon seit langem nicht mehr aktuell ist. Wir Männer mußten etwas dazu lernen und haben es auch!! Außer abgedroschenen Sprüchen aus der Anfangszeit der Frauenbewegungen und Beleidigungen gegenüber der männlichen Leserschaft, konnte ich keine inhaltliche Aussage in deinem Brief entdecken. Halt! Stop!! Du mußt uns ja noch fett gedruckt mitteilen wieviel Spaß du am Sex hast (war wirklich nicht nötig, interessiert auch keinen). Abgesehen davon, daß du eine Kleinigkeit übersehen hast, dazu gehören immer zwei: MANN und FRAU. In was für einer Welt leben wir eigentlich, in der sogenannte Feministinnen Männer für ihre Lust mißbrauchen und ansonsten nur auf ihnen herumhacken. Das einzige, was damit erreicht wurde, ist der klassische Rollentausch. Man bewahre uns vor alleinerziehenden Emanzen, die ihre männlichen Kinder von morgens bis abends mit Ina-Deter-Texten berieseln und ihnen einbleuen, daß der einzige Sinn ihres Lebens darin besteht, Geld zu verdienen und sich auf die Matte zu legen. Nun noch etwas zu den angeblich frauenfeindlichen Filmen. Ich kenne genügend Beispiele für Filme, in denen z. B. karategestahlte Frauenkörper durch die Luft fliegen und den Herren der Schöpfung die Knochen brechen und das, was eh schon klein und empfindlich ist noch empfindlich kleiner treten. Oder aber, man denke z. B. an Blue Steel, eine Frau sieht Rot. . . . , mit der Wumme in der Hand das Objekt IHRER Begierde abschlagen. Es gäbe noch mehrere Beispiele, aber das würde zu weit führen. Zum Abschluß noch eine Anmerkung zum angesprochenen Thema

Golfkrieg. Es waren nicht nur die durchsetzungsorientierten Männer, die den Golfkrieg mit allen Grausamkeiten, die dort geschehen sind möglich gemacht und geführt haben, es waren auch DIE durchsetzungsorientierten Frauen (Soldaten wie auch Offiziere), die dabei geholfen haben. Ich hoffe, du beherzigst den Rat, den du einem anderen gegeben hast: DENK WENIGSTENS MAL DAR-ÜBER NACH!!!

C.I.'Gandalf

(Anm. d. Red.: Ok, eine Reaktion sei Angela vielleicht noch erlaubt, und dann schließen wir auch dieses Thema lieber wieder ab. War ein interessanter Ausflug, denn wo die Logik endet, da beginnt das Unbegreifliche, oder so ähnlich zumindest. Aber keine Angst, es gibt sicherlich noch genügend Themen, über die man sich streiten kann!)

„Mehr Scham und noch mehr Schande“

Ausg. 6/91, S. 19, „Scham und Schande“

Ja, diesem Brief kann ich nur voll und ganz zustimmen, verglichen mit Feedbacks aus älteren Ausgaben und nach einer ausführlichen tiefenpsychologischen, hautverjüngenden und nicht jugendfreien Studie unserer hauseigenen Psychoanalytiker und Gurkenanbetern bin ich zu dem noch nicht endgültigen Resultat gelangt, daß NIVEAU der Briefe baut ab. Statt Zwergen in Socken schreiben jetzt nur noch verkannte Moralwächter und Leute, die nichts Besseres zu tun haben, als der Welt mitzuteilen, daß auch sie noch Raubkopien haben. Nun, da kommt man leicht ins Grü-

beln und dann fragt man sich, lohnt es sich ASM weiterzulesen?? Ohne Feedback mit Niveau gleicht ASM doch fast allen anderen Zeitschriften auf dem Markt. (Nun gut, vielleicht nicht gerade der Penthouse, aber immerhin doch stark dem Playgirl). Aber bevor man dann sich bei den anderen Lesern beklagt, sollte man bei sich selbst anfangen und sich nicht immer nach anderen richten, sondern mal wieder ein eigenes Thema oder zumindest einen spritzigen Brief über Gott und die Welt verfassen. Irgendwie ist es mit dem Feedback aber auch wie mit der Szene. Am Anfang war der Otto-Normal-Freak mit seinen Fehlern und Schwächen, aber da half jeder jedem. Jetzt sind die echten Spitzen weg (die Leute, die echt Elite waren, aber trotzdem sich auf freundschaftlicher Basis mit Losern abgaben). Nun glauben alle kleinen Freaks, weil sie heute mal nicht in die Hose gemacht haben, sind sie der Topcracker. Und sie haben nichts besseres zu tun als dies lauthals in die Welt zu brüllen. Das dabei nur geistiger Dünnschieß rauskommt ist doch klar. Nun gut, ASM ist in die Jahre gekommen, aber wenn ich mir so mal das Ergebnis von 5 Jahren Reife ansehe, muß man doch zugeben, daß diese 5 Jahre auf gar keinen Fall umsonst waren.

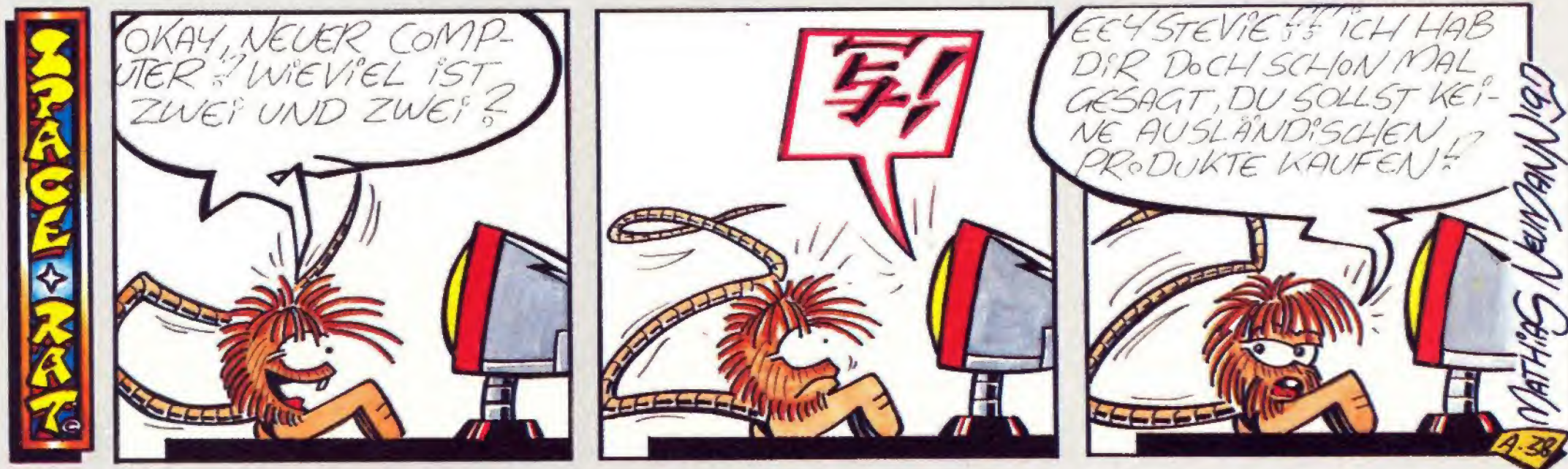
Alles wird besser, die Spiele wie der ASM; da sollte man glauben, die Leserschaft würde sich auch verbessern, aber das Gegenteil ist der Fall, das Niveau sinkt. Irgendwie kommt man sich im Feedback wie in einem Altersheim vor. Früher war man (sorry) jung, stark, voller Ideen, voller Energie. Dann wurde man älter, reifte, sah alles etwas kritischer und ernster. Aber man war immer noch irgendwie unter

sich, es gab nur Freaks in der Szene, die Spaß am Computer hatten. Öde wurde es erst, als man die Rente bekam, plötzlich hatten die früher Aussenstehenden dazu gelernt, jeder schrieb einem vor wie man seinen Brei jetzt zu essen hatte. Von da an machte nichts mehr so richtig Spaß, alles war verändert. Statt sich auf den Lorbeeren ausruhen zu können, kämpft heute jeder darum, im Mittelpunkt zu stehen, wie früher, um nicht von all den Diskussionen, Erlassen, Verboten, unwissenden Mitmenschen und Computerherstellern erdrückt und nur noch zum Konsumenten abgestempelt zu werden. Kurz: Früher gab es nur den C64 und viel Freiheit für Freaks. Es wurden eigene Gesetze geschrieben und eingehalten. Heute gibt es eine so riesige Palette allein an Computern, daß einem schon der Kauf des richtigen Gerätes mehr als schwer fällt. Irgendwo macht das Freaksein nicht mehr den Spaß von früher, wir sind keine Pioniere mehr, wir sind nur noch Konsumenten. Für Otto-Normal-Freak ist eh alles schon zu schnell, zu kompliziert, zu perfekt und zu teuer. Irgendwo ist der Spaß wirklich weg. Aber was soll's, hilft ja eh alles nicht. Loser, bleib bei deiner Brotkiste!! Mit dem Inhalt dieses Briefes wollte ich niemand persönlich angreifen, sondern nur mal meine Meinung zur Szene und zum Feedback veröffentlichen. Mag sein, daß hier und da was nicht bei jedem so ist, aber ich seh' es so und wer nicht, der sollte sich eine Brille zulegen.

M

„I learned it from a book“

Als ich mir die Kleinanzeigen in der ASM 5/91 durchgelesen ha-



be, war ich erstaunt. „If you want the newest Software...“, „We've got the newest Stuff...“ und ähnliches. Es heißt allerdings LA-TEST und nicht newest! (englische Grammatik!!!)

Nun, ich frage mich weshalb solche Leute, die nicht richtig Englisch können, dann englische Kleinanzeigen aufgeben?

Wollt ihr...

...auf englische Touristen hoffen, die sich in Deutschland eine ASM kaufen, um ihnen euren „Stoff“ anzudrehen?!

...bei Freunden und Bekannten mit euren „exzellenten“ Englischkenntnissen protzen?!

...vielleicht aus reiner Gaudi mal englische Kleinanzeigen aufgeben?! Oder sonstige Gründe??

Was auch immer es ist, denkt daran: Erst mal schön brav Englisch büffeln!

MONGOR

(Rem. o. t. Stf.: If you think that this holds up the unable people, the you have a screw loose.)

„Richtigstellung“

In den vergangenen Wochen wurde im Kleinanzeigenteil der ASM eine „Werbekampagne“ für die Spherical Designs Party am 09.06.1991 durchgeführt. Zusätzlich verbreiteten die Veranstalter schriftliche Einladungen, sowie zwei sogenannte „Invitation Demos“. In den betreffenden Schriftstücken wurde durch zweideutige Formulierungen der Eindruck erweckt, daß verschiedene bekannte Amiga-Gruppen an der Organisation beteiligt seien. Es handelt sich dabei beispielsweise um Panic, United Forces, Celtic und Sanity. In den Demos wurden die Veranstalter noch deutlicher und konstatierten ausdrücklich, daß die Party unter der Schirmherrschaft der bereits genannten Gruppen stattfinden werde. Von diesen Behauptungen entspricht nicht der geringste Teil der Wahrheit, und wir möchten mit diesem Brief unsere Entrüstung über die bereits beschriebene Vorgehensweise zum Ausdruck bringen. Stellvertretend auch für die anderen genannten Gruppen distanzieren wir uns von Spherical Designs und ihrer Party. In dem Einladungsschreiben und den Demos wurden auch einige C64-Teams genannt, von denen wir glaubten, daß

auch deren Beteiligung an der Veranstaltung frei erfunden ist, um möglichst viele Leute „anzulocken“ und einen entsprechend großen Gewinn zu erzielen. Es sollte nicht unerwähnt bleiben, daß wir Spherical Designs in drei Telefonanrufen ausdrücklich eine Richtigstellung gebeten haben, diese uns jedoch sehr arrogant zurückwiesen. Die gesamte Amigaszene ist bereits gewarnt, da die betreffenden Gruppen eine Antikampagne mit Korrekturschreiben, Demos und BBS-Mitteilungen gestartet haben, so daß kaum ein Amiga-Besitzer auf der Party erscheinen wird. Wir möchten hiermit auch die C64-User dazu aufrufen, das heuchlerische Vorhaben von Spherical Designs nicht zu unterstützen, sondern ihre Party zu boykottieren. Erschwerend zu der Verleumdung kommt noch hinzu, daß die Organisation die Parties bis 1992 regelmäßig geplant hat.

Die erste Spherical Designs Party fand am 22.07.1990 unter dem Synonym „Action News“ statt und war ein (gelinde gesagt) riesiger Flop. Nun versuchen S. und J. (alias Spherical Designs) mit billigen Tricks auf Kosten des guten Namens einiger Gruppen einen kommerziellen Erfolg zu erzielen, daher noch einmal unsere erklärte Distanzierung von dem beschriebenen Vorhaben und gleichzeitig unser Aufruf zum Boykott!

Jester and Diddle of Sanity

(Anm. d. Red.: Die Party ist längst gelaufen, der Rauch ist kalt, usw. Inwiefern nun alle gemachten Angaben richtig sind, wissen wir natürlich nicht, aber es wäre schön, wenn alle Betroffenen die Gelegenheit beim Schopfe packen und sich in friedlicher Weise dazu äußern könnten.)

„...wahnsinnig ungenau.“

In Ausgabe 6/91 hatte ein gewisser „Rainer“ Probleme, die Bücher „Per Anhalter durch die Galaxis (THGTTG)“ zu finden. Laut Uli gibt's die nur beim „2001“-Verlag in Frankfurt, doch jeder Buchhandel mit einem aktuellen Literaturverzeichnis müßte uns eines besseren belehren können: Im Ullstein-Verlag ist Douglas Adams „erste Triologie in vier Bänden“ (nur an-

geblich, denn das ist falsch; die ist von Isaac Asimov) 1988 unter dem SF-Label erschienen, ein Buch kostet DM 7,80 (jedenfalls habe ich seinerzeit soviel gelöhnt). Und nun die Nummern:

- 1) 31070 (ISBN 3-548-31070-2),
- 2) 31110 (ISBN 3-548-31110-5),
- 3) 31136 (ISBN 3-548-31136-9),
- 4) 31172 (ISBN 3-548-31172-5).

... und hier noch ein paar Worte zu den „Sound- und Grafik-Charts“:

Da ich noch immer (und das wird sich auch bei der Anschaffung eines PC-ATs nicht ändern) stolzer Besitzer eines Commodore 64-„Terminals“ bin, kann ich bezogen auf Sounds und Musiken – deren Fan ich besonders bin – Folgendes sagen: Oft wird in Euren Tests auf gute Musiken hingewiesen, das Spiel rechtfertigt eine Anschaffung allerdings keineswegs. Es ist so für den Computerbesitzer, der sich an der Musik laben will nicht einfach, in diesen Genuß zu kommen. Soundcompilations als Demos wie in den Zeiten von „Game-Music 1-XYZ“ sind heutzutage ausgestorben. So bleibt zumindest für mich das Non-Plus-Ultra bei Rob Hubbard, Martin Galway, Ben Daglish, dem Sound-Magier Chris Hülsbeck und den Maniacs of Noise, danach klafft die sogenannte „gap“. Das Allerbeste, was meine Ohren jemals aus dem Soundchip des 64'ers zu hören bekamen, ist die Titelmelodie zum Spiel „To Be On Top“ (Musik hui – Game pfui), dessen Komponist Chris Hülsbeck meines Erachtens das Optimum aus dem „Brotkasten“ herausgeholt hat. Obwohl hier bereits (wie auch in seinen anderen Stücken, z. B. Giana Sisters oder Jinks) viel Synthesizer verwendet wurde, kann man noch von programmierter Musik sprechen, im Gegensatz zum Amiga oder ähnlichen Soundboxen (Ausnahmen bestätigen auch dort nur die Regel). Das lag mir vorerst auf der Seele, danke für's lesen.

Thorsten Berndt

(Anm. d. Red.: Zum Hitchhiker-Problem: Stimmt! Alle wußten es, nur ich nicht, weil ich hinter'm Mond lebe. Die andere Sache: Tja, das ist schon ein Problem...)

„Gleichgültigkeit“

Ich sitz hier an einem heißen Sommernachmittag und zieh' mir wie immer das ASM Feedback rein. Lächelnd lese ich, was die ganzen Deppen schreiben. Z. B. Dave, der besser im Mittelalter gelebt hätte oder Asterix of Victory, der sich als Superkenner der Szene ausgibt. Bei dem Brief vom Frosch denk' ich mir aber: „Is et denn?“ Da will der Bayer sich doch glatt in die etablierte Szene einmischen. Was der Heini wohl von mir will? Ist wahrscheinlich einer von denen, die nur in Jingles von C und A rumlaufen. Zu Schorle: Der bringt endlich mal Stimmung ins Feedback, das viel zu viel von Möchtegern – Crackern mit ihren intelligenten Beiträgen beherrscht wird. (...)

A-Man/Action

„Selber Lamer!!!“

(...)

Also, mein Brief beschäftigt sich mit dem Brief von „Ventilator of no Name Crew in Switzerland“ (Ausgabe 2, Febr. 1991).

In jenem Briefe schrieb uns dieses verirrte Schaf „Wer (oder was) ist ein Lamer!“ (blöde Frage !!!)

Nunja! Das haben wir gleich mein Sohn! Schnell mal das Wörterbuch aufgeschlagen Da isse ja! Lamer, Loser -- Versager!! Das heißt es! Du bist nicht nur ein Chaot und Zyniker, wie Du sagtest, sondern auch ein Lamer! (Klar??) Nun weißt Du was ein Lamer ist!

(...)

Is ja ne feine Sache, daß Du Assembler lernst. Wenn Du 65 bist und es eventuell kannst, sag mir dann doch bitte bescheid! Allerdings finde ich es auch nicht gut, daß sich irgendwelche „Cracker“ so über andere stellen. Andererseits ich crack selbst ein wenig und beziehe auch „new stuff“ von den „großen“ dieses Geschäfts. Und wenn da irgend so'n Hosensch... für seinen 64'er Spiele haben will, die es nur auf'm Amiga gibt, nenne ich so eine Person schon einen Lamer/Loser.

Hackmann



Für alle vereinsamten, kontaktarmen User ist hier unser Clubverzeichnis. Wer seinen Club eintragen lassen möchte, muß uns lediglich einen Brief mit den notwendigen Angaben schicken. PLK-'Adressen' werden allerdings nicht anerkannt, und Gewähr für die Richtigkeit der hier gemachten Angaben könnt Ihr von uns auch nicht fordern! Wo kämen wir denn hin? Also, Panchos, setzt Euch an den Tisch und nehmt einen Wisch! Unsere Adresse:

----- **LOS GEHT ES:** -----

25

Name:
MBE-MSX Computerclub
Wien

Anschrift:
Peter Lechner
Justgasse 29/22/12
A-1210 Wien - Österreich

System/e:
MSX

Bedingungen/Kosten:
zwischen 200 Schilling (30
Mark) und 400 Schilling (60
Mark) jährlich

Anzahl der Mitglieder:
Keine Angaben

Aktionen/Leistungen:
Bestimmen die Mitglieder
selbst, hauptsächlich:
- Erfahrungsaustausch
- Programmierung
- alle zwei Wochen Meeting

Besonderheiten:
Keine

.....

Name:
Club No. 1

Anschrift:
Michael Klessinger
Feldstr. 26
5630 Remscheid 11

System/e:
Alle Systeme

Bedingungen/Kosten:
Keine

Anzahl der Mitglieder:
Keine Angabe

Aktionen/Leistungen:
- Tauschbörse für Hard- & Soft-
ware
- Erfahrungsaustausch

Besonderheiten:
Keine

.....

Name:
Zefa Club

Anschrift:
Alexander Fabian
Carl-Benz-Str. 6c
6140 Bensheim 1

System/e:
C-64

Bedingungen/Kosten:
Besitz von C-64 mit Floppy; 5
Mark monatlich

Anzahl der Mitglieder:
15

Aktionen/Leistungen:
- monatlich zwei Clubdisks
- Clubtreffen

Besonderheiten:
Keine

.....

Name:
ABBUC (Atari Bit Byter User
Club)

Anschrift:
Wolfgang Burger

Wieschenbeck 45
4352 Herten

System/e:
nur Atari 8-Bit

Bedingungen/Kosten:
5 Mark monatlich

Anzahl der Mitglieder:
derzeit 811

Aktionen/Leistungen:
- vierteljährliches Clubmaga-
zin (Disk & Papier!)
- PD-Bibliothek
- Reparaturservice
- Hilfestellung bei Problemen
aller Art

Besonderheiten:
Keine

.....

Name:
Amiga Club Österreich

Anschrift:
Kirchengasse 27, A-1070 Wien

System/e:
Amiga

Bedingungen/Kosten:
Jährlich 120 öS

Anzahl der Mitglieder:
ca. 1300

Aktionen/Leistungen:
- Hotline täglich von 10-12h &
20-23h
- in Wien zweimal wöchentlich
Clubnachmittag

Besonderheiten:
Keine

.....

Name:
LYNX Star Club

Anschrift:
Andre Linken
Spessartstr. 9b
6457 Maintal 2
oder

Marc Waluja
Maudacher Str. 376
6700 Ludwigshafen

System/e:
Atari LYNX

Bedingungen/Kosten:
Kosten von DM 3.- ohne weitere
Angaben

Anzahl der Mitglieder:
15

Aktionen/Leistungen:
- Hotlines
- kostenloser Modulverleih
- Tips & Tricks
- Clubtreffen
- Sammelbestellungen

Besonderheiten:
Keine

.....

Name:
Unicorn-Public-Domain-Club

Anschrift:
T. Hasenbein

Herner Str. 277
4630 Bochum 1

System/e:
Amiga & C-64

Bedingungen/Kosten:
Einmalige Anmeldegebühr: 10
Mark
Jahresabo Clubdisk (6 Stk.): 20
Mark

Anzahl der Mitglieder:
100

Aktionen/Leistungen:
- Reiner PD-Club
- Rabatte für Mitglieder
- kostenlose Anzeigen auf Disk
- Hilfestellungen
- 'Geburtsstagsüberraschung'
- Clubtreffen & Disk in Planung

Besonderheiten:
Infos & Mitgliedschaftsantrag
gegen Rückporto

.....

Name:
Mosh-Mania-Game-Elite

Anschrift:
Andre Lorenz
Aspeloh 10
4515 Bad Essen 1

System/e:
Amiga 500

Bedingungen/Kosten:
Alter zwischen 15 u. 20 Jahre

Anzahl der Mitglieder:
18

Aktionen/Leistungen:
- Alle zwei Monate erscheint
eine Clubzeitschrift

Besonderheiten:
Eigene Band, Aufnahme nur
nach Fotosichtung möglich

.....

Name:
Computerclub „KICK OFF“

Anschrift:
Udo Volkmann
Stresemannstr. 2
5300 Bonn 1

System/e:
Amiga

Bedingungen/Kosten:
Kein Beitrag! Bei den Spieltreffs
ist für Verzehr ein individueller
Beitrag zu leisten.

Anzahl der Mitglieder:
K. A., da Mitgliedschaft nicht er-
forderlich

Aktionen/Leistungen:
- „Computersenioren“ spielen
in geselliger Runde 'Kick Off'.
- Turniere mit 'Player Mana-
ger'-Unterstützung

Besonderheiten:
Teilnahme ab 20 Jahren auf-
wärts

.....

Name:
AmigaPowerClub

Anschrift:
Michael Reiserer
Aichet 8, 8201 Schonstett

System/e:
Alle Amigas

Bedingungen/Kosten:
Keine

Anzahl der Mitglieder:
17

Aktionen/Leistungen:
- Selbstkosten-PD-Pool
- Diskmagazin
- eigene PD-Serie
- Beratung etc.

Besonderheiten:
Offen für alles, u.U. Untergrup-
pe 'Archimedes'

.....

Name:
Future All e.V.

Anschrift:
Alte Str. 8, 5340 Bad Honnef 6

Infos bei:
Ralf Kalkowsky
Eichendorffstr. 30
4047 Dormagen 5
Tel. & BTX: 02106/45835

System/e:
Amiga, C-64/128, +4, C-16, Ata-
ri, PC (alle halt!)

Bedingungen/Kosten:
7,50 Mark im Monat

Anzahl der Mitglieder:
250

Aktionen/Leistungen:
- PD-Pool für fast alle Rechner
- sechswöchige Clubzeitschrift
(kostenlose Kleinanzeigen)
- Scan-Service
- Reparatur-Service
- Grafikbibliothek
- Messebesuche
- Clubtreffen

Besonderheiten:
Zusammenschluß von Compu-
terfreaks, die die Computerei als
Hobby betrachten, das nicht in
Arbeit ausarten soll.

.....

Name:
Amiga World

Anschrift:
Ole Brandenburg
Harriehausen Nr. 30
3353 Bad Gandersheim
Tel.: 05382/4858

System/e:
Amiga

Bedingungen/Kosten:
3 Mark monatlich

Anzahl der Mitglieder:
3

Aktionen/Leistungen:
- monatliches Clubheft
- Grafikwettbewerbe
- Zweimal jährlich Clubdisk

Besonderheiten:
Keine

■ ■ ■ ■ ■ Sie sind wieder da!

Seht Ihr Euch nach den Zeiten, da Ihr nächtelang durch schwarze Kreise sprangt, finstere Trolle bekämpftet und Ausflüge in Vogonenraumern unternahmt? Den Zeiten, in denen man sein Englisch-Vokabular an einem langen Spieleabend schneller aufpolierte als in drei Schulwochen? Dann könnt Ihr ab sofort Euren Händler heimsuchen: Zehn Titel des Adventure-Altmeisters INFOCOM werden neu aufgelegt. Für jedes Temperament ist etwas dabei ...

Die Fangemeinde heulte auf, als im letzten Sommer das endgültige „Aus“ kam. Jahrelang hatten die Kalifornier mit Kultstatus einen Klassiker nach dem anderen produziert. Dann wechselten Konzept und Belegschaft, und der Erfolg versickerte langsam. Alte Hasen wie *Brian Moriarty* und *Steve Meretzky* versuchten andernorts ihr Glück (Brian mit *Loom*, Steve mit *Sorcerers get all the Girls*), von der Firma blieb nur der Name.

Die britische VIRGIN: 1-GRUPPE SICHERTE SICH AUS DEM „NACHLASS“ DIE RECHTE AN DEN 16-Bit- und PC-Fassungen von zehn Ad-

ventures. Für knapp 40 Mark vertreibt RUSHWARE sie in Deutschland.

Die komplette ZORK-TRILOGIE, demnächst SORCERER und ENCHANTER aus der gleichnamigen Trilogie, sowie das märchenhafte, anfängerfreundliche WISHBRINGER erfreuen Fantasyliebhaber. Wer ihn immer wieder verpaßte, hat jetzt keien Ausrede mehr: Der HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY ist da, ebenso wie die schrägen LEATHER GODDESSES OF PHOBOS. Science Fiction-Fans können im legendären PLANETFALL ihren Lieblingsroboter Floyd wiedersehen. Zu guter Letzt wird dem-

nächst der Krimi DEADLINE erscheinen. Alle Spiele werden in praktischen Klappkartons mit ausführlicher englischer Anleitung geliefert. Manche Original-Extras, die zum Lösen der Spiele gebraucht werden, liegen bei!

Gute Nachricht auch für C 64-Freunde: UNITED SOFTWARE verkauft jetzt rund 15 Infocom-Disketten in Originalpackung für 10 bis 15 Mark. Von BUREAUCRACY bis STATIONFALL, von BALLYHOO bis TRINITY spannt sich der Reigen – allerdings in begrenzter Stückzahl. Mit Glück werden auch ARTHUR, SEASTALKER und ZORK ZERO für den PC erhältlich sein,



Infocom kommt ...

weitere Titel könnten hinzukommen. Die PC-Preise liegen bei rund 20 bzw. 30 Mark. Wer ergattert nicht gerne einen alten (Groß-) Meister?

EVA HOOGH

WIE MARIO ANDRETTI BRAUCHEN SIE NERVEN, TALENT UND DIE FÄHIGKEIT, AUF 12 SPUREN GLEICHZEITIG ZU DENKEN



Mario Andretti. Der Name sagt schon alles. Eine Erfolgsstory, wie sie im Buche steht. Es begann damit, daß er sich den ersten Platz sowohl im Indy-Car Autorennen als auch in der Formel-Eins-Welmeisterschaft errang. Gewinner des Daytona 500 und des Indianapolis 500.

Jetzt können Sie einem der erfolgreichsten und vielseitigsten

Rennfahrer in der Geschichte des Autorennens auf der Spur bleiben. Die von Andretti selbst mitentworfene "Mario Andretti's Racing Challenge (TM)" bietet 12 von Andrettis Lieblingsstrecken.

Schlagen Sie Ihre Mitbewerber in Sprint-Cars, Modifieds, Stock-Cars, Prototypen, Formel-Eins und Championship-Cars. Wie Andretti immer sagt: Sie sind bloß so gut wie Ihr nächstes Rennen!

ELECTRONIC ARTS®

Verkaufsagenten: Leisuresoft GmbH, Robert-Bosch Strasse 1, 4703 Boenen, Tel.: 02383/69-0
News Software GmbH, Birkenstrasse 42, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: 06145/5020
Profisoft GmbH, Heinrich-Hasemeier Strasse 33, 4500 Osnabrück, Tel.: 0541/122065

Nur auf IBM/PC erhältlich.

HELDEN-STRESS



HERO QUEST

System: Amiga (getestet), Atari ST (getestet), C-64, empf. VK-Preis: ca. 85 DM, **Hersteller:** Gremlin Graphics, England, **Muster von:** Gremlin, Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Nach einer Fülle von Flops und Reinfällen, die sich in erschreckender Weise über Jahre hinwegzogen, meldet sich GREMLIN nun mit neuem Spiel und neuer Aufmachung auf dem Screen zurück. Qualität soll jetzt geboten werden, allerdings ohne den markigen Wahlspruch „Gremlin – always ahead of their time“, sondern mit



Gremlin – bemühen sich!
Foto: Amiga

Technik, Ausstattung und Design, die man bei jedem guten Produkt erwartet. Einen durchweg positiven Eindruck macht bereits der umfangreiche und höchst stimungsvolle Vorspann, der mit farbenfrohen, tollen Bildern und viel Text die Vorgeschichte dieses Rollenspiels erzählt. Erstaunlich ist es allerdings, daß dieser ganze Aufwand um den Background eines Lords des Chaos und den Mächten des Guten eigentlich völlig umsonst ist, denn das Spiel selbst beinhaltet eine völlig andere, von der Story unabhängige

und zudem sehr triviale Story. Was nützt das Wissen um die große Schlacht der vier Helden und ihrer Armeen gegen den Chaos-Lord, wenn diese bereits vor Spielbeginn gewonnen wurde? Zwar können sogar fünf Spieler am fröhlichen Reigen teilnehmen, die Rollen eines Elfen, Zauberers, Kämpfers, Zwerg oder sogar die Rolle des Bösewichts übernehmen, doch die Spielhandlung stellt nur eine Forderung: Den Mächten des Bösen entgegen, die gestellten Missionen erfüllen (Schätze finden u. ä.) und die Dungeons erkunden. Insgesamt stehen dabei 14 Missionen zur Auswahl, allerdings ohne ein variables Spielfeld. Hinzu kommt, daß die Monster recht passiv sind, die Dungeons gar verödet scheinen. Bei dieser Aufmachung mag man gar nicht glauben, daß das Brettspiel, daß diesem Spiel als Vorlage galt, einer der größten Renner der letzten Jahre war. Das Brettspiel hatte jedoch einen Vorteil: Die Veränderlichkeit des Spielfeldes und die ungewöhnlich schnelle Einarbeitungszeit in ein Spielgenre, das doch sonst so komplex und schwierig ist.

Ohne Zweifel hat sich Gremlin Mühe gegeben, hat man acht Monate Entwicklung und Programmierung investiert, um die 3D-Sicht perfekt, die Menüs übersichtlich und die Grafik herausragend zu machen. Es hakt aber an den erwähnten Details – und die entscheiden ganz wesentlich über die Qualität.

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	9
Handlung	6
Atmosphäre	7
Preis/Leistung	7

»BRAUCHBAR«

SEGA

d = deutsche Anleitung

MEGA DRIVE

Megadrive deutsche Konsole komplett + 1 Spiel + Japan Adapter	499,00	Arnold Palmer Golf	d	119,90	Golden Axe	d	119,90	Space Harrier 2	d	119,90
Extra Joypad	49,90	Basketball	d	119,90	Hercules Zwei	d	119,90	Strider (8 MB)	d	139,90
Academy Power Stick	149,90	Budokon	d	129,90	Lost Battle	d	119,90	Super Hang On	d	119,90
Japan Adapter	49,90	Columns	d	89,90	Mean Walker	d	119,90	Sup. L. Baseball	d	119,90
Alex Kidd	d	Cyber Ball	d	119,90	Mystic Defender	d	119,90	Super Monaco GP	d	109,90
Altered Beast	d	E Swat	d	119,90	New Zealand Story	d	119,90	S. Thunder Blade	d	119,90
American Football	d	Forgotten Worlds	d	119,90	Phantasy Star 2	d	139,90	Sword Of Vermil	d	139,90
		Gain Ground	d	119,90	Populous	d	129,90	Thunderforce 2	d	119,90
		Ghost Busters	d	119,90	Rambo 3	d	129,90	Truxton	d	119,90
		Ghouls 'n Ghosts	d	129,90	Revenge Of Shinobi	d	119,90	Twin Hawk	d	119,90
								World Cup Italia 90	d	94,90
								Zany Golf	d	129,90
								Zoom	d	94,90
								Fragen Sie nach Neuerscheinungen		

Nintendo GAME BOY

Game Boy, Tennis, Othello, Dialogkabel und Batterien	d 158,00	Game Boy Amplifier	49,90	Alleyway	d 49,90	Gargoyles Quest	d 52,90	Solar Striker	d 49,90
4 Akkus + Ladegerät	44,90	Gürteltasche	29,90	Atomic Punk	d 54,90	Golf	d 49,90	Spider-Man	d 49,90
Aktivboxen pro Paar	59,90	Nintendo Light Boy	79,90	Balloon Kid	d 49,90	King Of The Zoo	d 52,90	Super Mario Land	d 49,90
Carry All Game Boy	44,90	Nintendo Akkugack	79,90	Batman Returns	d 54,90	Karikä	d 49,90	Tennis	d 49,90
				Chocoman	d 54,90	Othello	d 54,90	Wizard & Warriors	d 49,90
				Dr. Mario	d 52,90	Pinball Gators Revenge	d 49,90	Fragen Sie nach Neuerscheinungen	

Zubehör

Memostar Speicher-Erweiterung 512 KBAM	229,00	Maus-/Joystickverlängerung digital 2 m	9,90
für Amiga 500, abschaltbar, mit Uhr		Mausmatte	9,90
No-Name Speicher 512 KB, abschaltbar, mit UhrAM	129,00	4-Spieler-Adapter	AM 19,90
Diskettenlaufwerke für Amiga, extern, abschaltbar		4 Mignon Akkus + Ladegerät	44,90
5,25 Zoll299,00	3,5 Zoll249,00		
Disketten double density: (die Preiswerten!)		Soundkarten für PC mit deutscher Anleitung	
5,25 Zoll5,90	3,5 Zoll13,90	Ad Lib Karte Solo 11-stimmig	PC 249,00
Disketten high density: (super sicher!)		Ad Lib Karte mit Composer-Software	PC 329,00
5,25 Zoll19,90	3,5 Zoll34,90	Ad Lib Composer Software (engl.)	PC 179,00
Druckerkabel Centronics 1,8 m	29,90	Sound Blaster Karte 24-stimmig	PC 349,00
Drucker-Umschaltbox 24-fach	89,90	Sound Blaster CMS-Chipset	PC 49,90
Parallel-Kabel 25 polig subD 1,8 m	29,90	Sound Blaster Midi-Box	PC 119,00
		Aktiv-Boxen für Soundkarten, pro Paar	59,90

PUBLIC DOMAIN CLASSICS IBM-PC

PROGRAMM	GRAFIK	DISKS	PREIS	PROGRAMM	GRAFIK	DISKS	PREIS
ADJIB SPIELE-DEMO	CEV	4	20,00	POPCORN	H	1	5,00
AUTOKAUF	H	1	5,00	PINSEL DER	C	1	5,00
BTX	H	1	5,00	PROCOMM (DFD-PROG.)	H	1	5,00
CADDY CAD	H	1	5,00	PSION CHESS	HCEV	1	5,00
CAPTAIN COMIC	E	1	5,00	RAILROAD	V	1	5,00
COPY AGATHE	HCEV	2	10,00	RISKO	E	1	5,00
DOS-HILFE	H	1	5,00	ROBOT 2	V	1	5,00
ETIKETT	HCE	2	10,00	ROBOTRON	H	1	5,00
FEUERWERK	H	2	10,00	SOUNDPAKET AD LIB + SOUND BLASTER	HCEV	28	99,90
GALAXY (TEXTVERARBEITUNG)	HCE	1	5,00	SPIELESAMMLUNG	C	2	10,00
GS-AUFTRAG	HCEV	1	5,00	STRIKER	H	1	5,00
HERCULES-SHOW	H	1	5,00	TOOLS FÜR COMPUTER	HCEV	5	25,00
KONTENVERWALTUNG	H	1	5,00	TOOLS FÜR FESTPLATTEN	HCEV	5	25,00
LAGER/FAKTURA	H	2	10,00	URLAUBSVERWALTUNG	H	1	5,00
LERNEN SIE ENGLISCH I	H	1	5,00	VGA MAH JONGG	V	1	5,00
LIGHTNING PRESS	C	10	50,00	VGA SLIDE	V	5	25,00
MONOPOLY	H	1	5,00	XENON EDITOR	HCEV	1	5,00

LERN- UND ANWENDERSOFTWARE

3 D DRAVY	D	PC	199,00	DIGI PAINT 3	D	AM	179,00
DE LUKE PAINT 2 ENHANCED	D	PC	399,00	DIGI VIEW GOLD V 4.0	D	AM	349,00
PC-GLOBE IGEOR DATENBANK	D	PC	179,00	LOTO	D	AM	49,90
CLIMATE	D	AM	69,00	TRIVIA - CHRIS HILSBECKS WORKSTATION	D	AM	79,90
DE LUKE PAINT 1	E	AM	49,90	TURBO PRINT 2	D	AM	87,90
DE LUKE PAINT 3	D	AM	249,00	TURBO PRINT PROFESSIONAL	D	AM	179,90
DEV PAK ASSEMBLER V 2.0	D	AM	139,00	X-COPY 2 INCL. HARDWARE	D	AM	69,90
				X-COPY PROFESSIONAL INCL. HARDWARE	D	AM	89,90
				LERN-SOFTWARE VON MARKT & TECHNIK	D	AM	44,90
				Deutsch/Englisch/Endkunde 1.2/3/Physik			

PUBLIC DOMAIN CLASSICS AMIGA

ATLANTIS	10,00																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
----------	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Siehe mit Lösung und deutscher Bedienungsanleitung



SIERRA MEGAPACKS

PROGRAMM	AMIGA	IBM-PC	ST
LEISURE SUIT LARRY TRIPLEPACK (Lamy 1, 2 UND 3)	149,90	149,90	149,90
MANHUNTER 1 UND 2	179,90	179,90	179,90
MANHUNTER NEW YORK	99,90	99,90	99,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO	109,90	109,90	109,90
POLICE QUEST 1	84,90	84,90	84,90
POLICE QUEST 2	129,90	84,90	89,90
POLICE QUEST 1 UND 2	179,90	149,90	149,90
QUEST FOR GLORY 2		119,90	
RISE OF THE DRAGON		119,90	
SPACE QUEST 1	89,90	89,90	79,90
SPACE QUEST 2	89,90	99,90	84,90
SPACE QUEST 3	99,90	109,90	99,90
SPACE QUEST 1, 2 UND 3	249,90	254,90	249,90
SPACE QUEST 4 (HCE/HO, OD, VGA/HO)		119,90	

VORSCHAU

Diese Programme waren bei Drucklegung angekündigt. Wir informieren Sie gern über den CPS-Neuerwerbsservice.

PROGRAMM	TYP	AMIGA	C 64	IBM-PC
LINKS COURSES BAY HILL CLUB	E	SPO		44,90
LINKS COURSES BOUNTIFUL	E	SPO		44,90
LINKS COURSES FIRESTONE	E	SPO		44,90
MAGIC CANOE THE	E	ARC		69,90
ON'S WELL (SIERRA)	E	ARC		74,90
STELLAR 7 (SIERRA)	E	SIM		139,90
TRACON 2	E	SIM		89,90
TUNNELS & TROLLS	E	RDL	39,90	49,90
WIZARDRY 1	E	RDL	39,90	49,90
WIZARDRY 2	E	RDL	39,90	49,90
WIZARDRY 3	E	RDL	39,90	49,90
WIZARDRY 4	E	RDL	39,90	49,90
WIZARDRY 5	E	RDL	39,90	49,90
WIZARDRY 6 (Bone of the cosmic force)	E	RDL	94,90	94,90

ANLEITUNGEN · KOMPLETTLÖSUNGEN · PLÄNE - IN DEUTSCH

20.000 Meilen unter dem Meer	-	Colonel's Bequest The	-	Future Dreams	(L P)	Landsitz von Mortville Der	-	Phantasie 3	-	Secret Of The Silver Blades	-	Tangled Tales	-
688 Attack Submarine	-	Conquests Of Camelot The	(L P)	F-14 Tomcat	-	Last Ninja	-	Phantasy Star (SEGA Masters.)	-	Sentinel The (Firebird)	-	Tetris	-
A 10 Tank Killer	-	Curse Of The Azure Bonds	-	F-15 Strike Eagle 2	-	Last Ninja 2	-	Phantasy Star 2 (SEGA M.)	-	Sentinel World 1 Paragraphs	-	Times Of Love	-
Age 2	-	DOS - 2 - DOS	-	Goldragon's Domain	-	Legend Of The Ancients	-	Plato	-	Sentinel Worlds 1	-	Transworld	-
Ad Lib Soundkarte	-	Dam Busters The	-	Gato	-	Legend Of Blacksilver	-	Platoon	-	Sex Vixens From Space	-	Ultima 1	-
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	Day Of The Viper	-	Germany 1985	-	Legend Of Faerghail	(L P)	Police Quest 1	-	Shadow Of The Beast	(L P)	Ultima 2	-
Airborne Ranger	-	Deathlord	-	Gettysburg	-	Leisure Suit Larry 1	-	Police Quest 2	-	Shadowgate	-	Ultima 3	-
Alternate Reality The City	-	Dec. Battles North Am. Civil War	-	Hero's Quest	(L P)	Leisure Suit Larry 2	-	Pool Of Radiance	-	Shogun	-	Ultima 4	-
Alternate Reality The Dungeon	-	Def Con 5	-	Hillstar	-	Leisure Suit Larry 3	-	Populous	-	Soko Ben (SEGA Megadr.)	-	Ultima 5	-
Bad Blood	-	Defender Of The Crown	-	Hollowoon	-	Loom	-	Ports Of Call	(L P)	Sound Blaster Soundkarte	-	Ultima 6	-
Balance Of Power 1990 Edition	-	Deja Vu 2	-	Hera's Quest	(L P)	Lucky Luke	(L P)	Powermanger	-	Space Ace	-	Uninvited	-
Bard's Tale 1 The	-	Deja Vu (Amiga/ST)	-	Hillsfar	-	Manhunter New York	-	President Is Missing The	-	Space Quest 1	-	Up Periscope	-
Bard's Tale 2 The	-	Demon's Winter	-	Holiday Maker	-	Manhunter San Francisco	(L P)	Prince Of Persia	-	Space Quest 2	-	War In The South Pacific	-
Bard's Tale 3 The	-	Digi Point 3	-	Imperium Galactum	-	Maniac Mansion	-	Project Firestart	-	Space Quest 3	-	War Of The Lance	-
Battalion Commander	-	Digi View Gold Version 4.0	-	Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	-	Mars Saga	-	Project Stealth Fighter (C 64)	-	Space Quest 4	-	Waship	-
Battle Of Anietom	-	Dragon Wars	-	Insector X	-	Mewlow	-	Quest For Glory 2	-	Space Rogue	-	Wasteland	-
Battlehawks 1942	-	Dragons Lair (Anleitung für PC)	-	It Came From The Desert	(L P)	Might & Magic 1	-	Question 2	-	Spellcasting 101	-	Wasteland Paragraphs	-
Battles Of Napoleon	-	Dragon's Breath	-	Jet	-	Might & Magic 2	-	Railroad Tycoon	-	Stadt der Löwen	-	Wing Comm. + Secr. Miss.	-
Battletech	(L P)	Drakchen	-	Jones In The Fast Lane	-	Millennium 2.2	-	Reach For The Stars	-	Star Command	-	World Cup Soccer (SEGA)	-
Bismarck	-	Dungeon Master	-	Kampfgruppe	-	Miracle Warriors	-	Red Lightning	-	Star Flight 1	-	Zack Mcracken	-
Black Cauldron The	-	Elite (Lösung für Amiga/ST)	-	Keef The Thief	-	Navcom 6	-	Red Storm Rising	-	Star Flight 2	-	Zork 1	-
Bloodwych	-	Elvira Mistress of the dark	-	King Arthur	-	Navy Seal	-	Renegade Legion Interceptor	-	Star Trek 5	-	"L" und "P" in Klammern (L P)	-
Bubble Ghost	-	Emperor Of The Mines	-	Kingdoms Of England	-	Neuroancer	-	Rings Of Medusa	(L P)	Starglider 1	-	A bedeutet: Pläne sind in der	-
Buck Rogers	-	Europe Ablaze	-	King's Quest 1	-	New Zealand Story The	-	Rise Of The Dragon	(L P)	Starglider 2	-	Lösung enthalten!	-
Cadaver	-	Faery Tale Adventure The	(L P)	King's Quest 2	-	Ooze	-	Roadwar 2000	-	Steel Thunder	-	Fett gedruckte Titel	-
Carrier Command	-	Final Fantasy Legend	-	King's Quest 3	-	Operation Marketgarden	-	Rabob	-	Stellar Crusade	-	sind neu!	-
Champions Of Krynn	-	Fire Brigade	-	King's Quest 4	-	PHM Pegasus	-	Rommel	-	Storm Across Europe	-		-
CHAOS Strikes Back	-	Fish	-	King's Quest 5	-	Panzer Battles	-	Russia	-	Sub Battle Simulator	-		-
Chrono Quest	-	Flugsimulator 3	-	King's Quest Legend	-	Panzer Strike	-	Savage Empire The	-	Sword Of Aragon	(L P)		-
Chrono Quest 2	-	Flugsimulator 4 (49,90)	-	Kult	(L P)	Pawn The	-	Secret Of Monkey Island	(L P)	Sword Of Verreillion (SEGA)	-		-
Code Name: Ice Man	(L P)	Fountain Of Dreams	-		-	Personal Nightmare	-		-		-		-

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG

SECRET OF MONKEY ISLAND
Amiga 74,90
Atari ST 74,90
PC VGA 89,90
EGA 69,90
- komplett deutsch -

SIM EARTH
IBM PC 84,90
jetzt auch mit deutschen
Bildschirmausgaben

CHAOS STRIKES BACK
Amiga 74,90
Atari ST 74,90
incl. L und P 89,90

	Amiga	C 64	IBM-PC	Atari ST
4. RAILROAD TYCOON	89,90		84,90	
5. BUCK ROGERS	89,90	64,90	89,90	
6. SILENT SERVICE 2			89,90	
7. EYE OF THE BEHOLDER			84,90	
8. ULTIMA 5	89,90	89,90	89,90	89,90
9. CADAVER	74,90			74,90
10. POOL OF RADIANCE	69,90	89,90		89,90

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preislise an!



SONDERANGEBOTE

PROGRAMM	TYP	AMIGA	C 64	IBM-PC	VGA	SK
ARCTIC FOX	D	SIM		39,90		
BAD BLOOD	D	ROL		49,90		
BARD'S TALE 1 THE	D	ROL	24,90			
BARD'S TALE 1 + DUNGEON WIZARD	D	ROL	49,90			
BARD'S TALE 2 THE	D	ROL	49,90	49,90		
BLOODWYCH	E	ROL	44,90			
CAVENAM HUGHLYMPICS	E	SPO	24,90	39,90		
DEJA VU	E	ADV	29,90			
DAM BUSTERS THE	D	SIM	49,90			
DUNGEON WIZARD	D	ROL	29,90			
EMERALD MINE 1	D	ARC	29,90			
EMERALD MINE 2	D	ARC	29,90			
EMERALD MINE 3 PROFESSIONAL	D	ARC	29,90			
ENGLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER	D	SPO	49,90			
EYE OF HORUS	D	ARC	29,90			
FAERY TALE ADVENTURE THE	E	ROL	39,90			
FLUGSIMULATOR 2 KOMPL. DT.	D	SIM	49,90			
FOOTBALL MANAGER	E	SPO	14,90			
FOOTBALL MANAGER 2	D	SPO	29,90	29,90		
GARRISON	D	ARC	29,90			
HOLLYWOOD POKER	D	STR	19,90			
IN BO TAGEN UM DIE WELT	D	STR	9,90			
INFILTRATOR 2	D	ADV	29,90			
INTERNATIONAL KARATE	D	SPO	19,90			
JET	E	SIM	59,90	49,90		
JUMP JET	E	SIM	14,90			
KICK OFF 2 - FINAL WHISTLE	D	SPO	39,90			
KICK OFF PLAYER MANAGER	D	SPO	54,90			
KICK OFF 2 - WINNING TACTICS	D	SPO	24,90			
KING'S QUEST 1, 2 oder 3 (je)	D	ADV	49,90	49,90		
LAS VEGAS ROULETTE	D	STR		29,90		
LORDS OF CONQUEST	D	STR		39,90		
LA CRACKDOWN	E	ADV	24,90			
M.S. PACMAN	E	ARC		24,90		
OMEGA	E	SIM	59,90			
PACMAN	E	ARC	14,90			
SECONDS OUT	E	SPO	19,90			
SILENT SERVICE	E	SIM	49,90	49,90		
SKYBLASTER (3D-ACTION)	D	ARC	19,90			
STARWAYS	E	ARC	19,90			
THUNDERCHOPPER	E	SIM	49,90	49,90		
TRACK & FIELD INCL. JOYPAD	E	SPO	39,90			
ULTIMA 3	D	ROL	59,90	39,90		
UMS SET INCL. 2 SCENERIES	D	SIM	59,90			
UP PERISCOPE	D	SIM	49,90	49,90		
WHIRLWIND	D	ARC	14,90			

MAN SPRICHT DEUTSH! Spiele in deutsch oder mit deutscher Anleitung

PROGRAMM	TYP	AMIGA	C 64	ST	IBM-PC	VGA	SK
HERO QUEST	ROL	69,90					
HIGH ENERGY 2	COM	74,90	74,90	84,90			
IMPERIUM	SIM	74,90	74,90	84,90			
INDIANA JONES 3 (LUCASFILM)	ADV	67,90	67,90	74,90			
INDIANAPOLIS 500	SPO	74,90	74,90	74,90			
INVEST	SIM	64,90	44,90	64,90			
ISHIDO	STR	74,90	84,90	84,90			
IT CAME FROM THE DESERT (AM 1 MB)	STR	84,90	84,90	84,90			
JAHANGIR KHAN (SQUASH)	SPO	74,90	74,90	74,90			
KICK OFF 2	SPO	69,90	44,90	69,90			
KLAX	STR	49,90	44,90	74,90			
KNIGHTS OF THE SKY	SIM			94,90			
KRIEG UM DIE KRONE	SIM	49,90					
KRIEG UM DIE KRONE 2	SIM	59,90					
LAST NINJA 2	ADV	74,90					
LAST NINJA 3	ADV	49,90					
LEGEND OF FAERGHAIL	ROL	74,90	74,90	74,90			
LEMMINGS	STR	69,90	69,90	89,90			
LINKS	SPO			94,90			
LOOM (LUCASFILM)	ADV	74,90	74,90	74,90			
LORDS OF DOOM	ADV	74,90	49,90				
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE	SPO		44,90				
M 1 TANK PLATOON	SIM	84,90	84,90	94,90			
MANIAC MANSION	SIM	44,90					
MEGATRAVELLER	ADV	69,90	69,90	69,90			
MIG 29 FULCRUM	SIM	94,90	94,90	94,90			
NIGHT & MAGIC 1	ROL	64,90	64,90	89,90			
NIGHT & MAGIC 2	ROL	89,90	64,90	89,90			
MONSTER PACK	ARC	69,90					
M.U.D.S.	SPO	74,90	84,90				
NIGHT SHIFT	STR	59,90	44,90	59,90			
NORTH & SOUTH	STR	74,90	44,90	74,90			
ON IMPERIUM	SIM	49,90	49,90	49,90			
ON THE ROAD	SIM	74,90	74,90	74,90			
OPERATION STEALTH	ADV	74,90	74,90	74,90			
PANG	ARC	74,90	49,90	74,90			
PANZA KICK BOXING	SPO	84,90	84,90	84,90			
PGA TOUR GOLF	SPO	74,90					
PICK'N PILE	ARC			74,90			
PIRATES!	SIM	74,90	69,90	89,90			
PLOTTING	STR	74,90	54,90	74,90			
POPULOUS	STR	74,90	74,90	74,90			
POPULOUS PROMISED LANDS	STR	29,90	29,90	29,90			
PORTS OF CALL	SIM	89,90		89,90			
POWERMANGER	SIM	74,90	74,90				

Ein "J" in der Spalte "VGA" bedeutet: der VGA-Modus wird unterstützt. Ein "J" in der Spalte "SK" bedeutet: Ad Lib bzw. Sound Blaster Karten werden unterstützt.

Händleranfragen erwünscht!

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren die alten Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit

COMPUTER PROGRAMM SERVICE

Bestellannahme:
☎ 0221/40 74 47
☎ 0221/40 68 88
☎ 0221/40 17 80

Kundendienst Lösungshilfen:
0221/40 24 93 - Di. und Do. von 17.30 - 19.00 Uhr

Kundendienst Software:
0221/40 01 27 - Mo., Mi. und Fr. von 17.00 - 19.00 Uhr

24 Stunden- Fax
☎ 0221/40 19 89

Franzstraße 7
5000 Köln 41

Hiermit bestelle ich für den Titel

☐ Komplettlösung ☐ Programm/Modul

☐ Plan/Pläne ☐ Software-Test

☐ deutsche Anleitung ☐ Zubehör/Hardware

☐ aktuelle Preislise

Auftraggeber

Name:

Straße:

Wohnort:

Telefon:

Computer:

Kunden-Nr.:

Die Preise für Lösungshilfen:

Lösung: 15,- DM • Pläne: 15,- DM • Anleitung: 25,- DM

Versandkosten Inland
Vorkasse Scheck/Kreditkarte 5,- Nachnahmeversand 10,-
die Versandkosten reduzieren sich um die Hälfte:
bei reinen Lösungshilfenbestellungen ab 45,-
bei Spiele, Zubehör- und Mischbestellungen ab 100,-

Versandkosten Ausland
Vorkasse Scheck/Kreditkarte 12,- Nachnahmeversand 25,-

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHILFE!

Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "SOFTWARE-TEST" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

Zunächst sieht das Gerät tatsächlich wie ein völlig normaler CD-Player aus. Betrachtet man sich aber die Rückseite, entdeckt man eine ganze Reihe von Schnittstellen die einem recht bekannt vorkommen. Tatsächlich steckt in dem Gehäuse nicht nur ein CD-Laufwerk, sondern auch noch ein überarbeitetes Amiga-Motherboard mit 1 MB Speicher.

Nun gut, werden jetzt einige sagen, ein Amiga mit CD-Laufwerk und ein komplizierter Name (Commodore Dynamic Total Vision), nichts Besonderes. Aber weit gefehlt. Durch diese Kombination eröffnen sich Möglichkeiten, an die bisher kaum jemand gedacht hat.

Commodores heiße Nummer Totale Vi

Commodores CDTV ist ab sofort erhältlich. Bloß, was ist CDTV? Seit einigen Monaten geistert dieses Kürzel nun schon durch die Computerwelt, und ab und zu war auf Messen auch schon ein CD-Player-ähnliches Gerät zu sehen. Nun, schau'n wir mal, wie ein berühmter Landsmann einmal sagte.

für Maus/Joystickfunktionen. Insgesamt macht die Fernbedienung einen durchdachten Eindruck.

Ansatz zur Kritik bietet lediglich das Steuerkreuz, welches insbesondere bei Spielen schlecht zu handhaben ist. Eine Überarbeitung erscheint angebracht.

mierte CDTV-Logo. Jeder Tastendruck auf der Fernbedienung bringt den Benutzer in ein der Workbench ähnliches Preferences-Menü. Hier können Landessprache, Bildschirmzentrierung und einige andere Dinge eingestellt werden. Amiga-fremde Benutzer können hier noch nicht viel anfangen, also die Willkommens-CD in den Caddy, eine Art Schutzhülle, packen und in das Laufwerk schieben. Nach kurzer Ladezeit erklärt eine freundliche Stimme – unterstützt von zahlreichen Grafiken – der freudig erregten Person vor dem Bildschirm die Handhabung seiner neuen Errungenschaft. Die CD ist also als Bedienungsanleitung zu verstehen. Ein netter Gag wie ich finde, jedoch sollte trotzdem ein Handbuch beigelegt werden, falls einmal Probleme

CD als Bedienungsanleitung

me auftauchen. So könnte schnell mal nachgeschlagen werden, anstatt das laufende Programm zu verlassen und sich durch die Menüs der Willkommens-CD zu klicken. Die Steuerung des CDTV geschieht zur Zeit noch aus-



Sim City im neuen Gewand

schließlich über die Fernbedienung. Eine externe Amiga-Tastatur, sowie eine Infrarot-Maus und ein Infrarot-Joystick sind in Vorbereitung. Die besagte Fernbedienung wirkt wie eine Kreuzung aus Joypad und TV-



Preferences-Menü

Fernbedienung. Links außen befindet sich das Steuerkreuz, in der Mitte eine Zehnertastatur plus Steuertasten für den CD-Modus und rechts außen zwei Knöpfe

Das Gerät selber besteht, wie schon erwähnt, aus einem Amiga-Motherboard und einem Sony/Phillips-CD-Rom mit einer Speicherkapazität von 550 MB. An Schnittstellen sind zu den normalen Amiga-Anschlüssen noch eine Midi-, eine RAM-Karten- und eine Genlockschnittstelle hinzugekommen. Desweiteren besteht jetzt auch die Möglichkeit einen Fernseher über Coaxialkabel direkt anzuschließen.

Software: Kleines Angebot mit großen Aussichten

Unverständlicherweise hat Commodore seiner neuen Wundermaschine keinen Flickerfixer spendiert. Da aber die überwiegende Zahl



„Jägerschnelle“ HAM-Grafiken

Aber packen wir das CDTV erst einmal aus. Zum Lieferumfang gehört ein Netzkabel, ein zweipoliges Cinchkabel, ein Caddy (dazu später), die Fernbedienung, eine Willkommens-CD, sowie ein DIN-A4-Blatt mit Anschlußbeschreibung. Ein Handbuch ist nicht zu entdecken. Der Anschluß des CDTV an einen Fernseher oder Monitor gestaltet sich Dank des Faltblattes als Kinderspiel. Nach dem Einschalten des Gerätes erscheint das mittlerweile bekannte, ani-



sion



Technische Daten:

CD-ROM:

Sony- oder Phillips Laufwerk mit 550 MB Speicherkapazität. Mittlere Zugriffszeit zwischen 0.5 und 0.8 Sekunden.

Betriebsarten: CD-ROM, CD-Audio und CD+G (CD+Grafik: zum Ton können Standbilder eingespielt werden). Das Laufwerk arbeitet nach ISO-9660.

Schnittstellen:

Stereo-Kopfhörer Anschluß, RAM-Karten-Steckplatz (Kartenzapazität bis 64 KB), Centronics parallel, RS-232 seriell, externes Diskettenlaufwerk, Tastatur, zweite Fernbedienung, Stereo-Audio-Cinch-Ausgang, Midi in/out, Analog RGB, Composite Video (NTSC oder PAL), Component Video, RF Modulator.



Heiße Nummer: CDTV Fotos: Alt

CD-Audio:

Dual-16-Bit-D/A-Wandler mit 10-Bit Entzerrung, acht-faches Oversampling, Klirrfaktor 0,02% auf 1KHz.

Der Frequenzbereich liegt zwischen 20 Hz und 20 KHz, die Abtastfrequenz zwischen 6 KHz und 44KHz.

Steckplätze:

Intern 15 pin Steckplatz für optionales Genlock, Direct Memory Access Platz für SCSI und LAN.

Computer:

Amiga-Motherboard mit MC 68000 Prozessor, 1MB Chipmemory



ca. 50.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere kostenlose Preisliste. Sie auch, wenn Sie wollen.

Seit über 6 Jahren sind wir Deutschlands beliebtestes Softwarehaus *

* laut ASM-Umfrage nach dem beliebtesten Softwarehaus mit dem besten Service

ACHTUNG!

Wir führen über 1100 Musikvideos und ca. 400 Spielfilme. Steht alles in unserer kostenlosen Videopreisliste. Interessiert? - Anruf genügt!

Amiga	AM	AST
3 D Construction Kit	139.00	99.00
Bandit Kings of China	89.90	—
Bane of the Cosmic Forge	79.90	—
Ball Game*	64.90	64.90
Cohort	73.90	—
F 15 Strike Eagle II**	77.90	—
Fate - Gates of Dawn**	69.90	69.90
Flight of the Intruder*	74.90	74.90
Hägar**	64.90	—
Lords of Chaos	64.90	—
Manchester Unit. Europ. Vers	69.90	—
Midwinter II**	84.90	84.90
PP Hammer**	54.90	—
Rectangel	49.90	39.90
Return of Medusa**	69.90	69.90
Shitrix**	64.90	—
Sim City Architectur. I + II je	39.90	—
Super League Manager**	74.90	74.90
Toki**	64.90	64.90

JET - FIGHTER 2

Advanced Tactical Fighter

MS-DOS84.90

Heart of China

MS DOS89.90

MS-DOS

3 D Construction Set	139.00
Bandit Kings of China**	94.90
Death Knights of Krynn	74.90
Elite Plus**	89.90
Eye of the Beholder	74.90
Galleons of Glory	77.90
Gunship 2000*/**	94.90
Joe Montana Football	79.90
Lemmings**	79.90
Lexicross**	73.90
Logical**	64.90
Mario Andretti**	74.90
Mega Traveller	77.90
Midwinter II*	77.90
Spirit of Adventure	74.90
White Sharks	73.90
Wing Commander Scenery2	39.90
Wing Commander 2*	89.90
Winzer*/**	79.90

LYNX

Neu im Juni:Blockout	68.00
Neu im Juni:Warbirds	59.00
Neu im Juli:A.P.B.	68.00
Neu im Juli:Ninja Gaiden	68.00
Neu im Juli:Pacland	68.00

GAMEBOY

Solomons Club	59.90
Boomer's Adventure	39.90
Fish Dude	59.90
R-Type	59.90

GAME GEAR

Shinobi**	64.90
-----------	-------

MEGA DRIVE

KA GEKI	112.00
Flicky	69.90
Centurion*	109.00
688 Submarine Attack*	119.00
Bonanza Brothers*	109.00

Achtung!

da wir immer größer werden:

MITARBEITER(IN)
FÜR UNSEREN VERSAND GESUCHT!

außerdem suchen wir für mehrere deutsche Großstädte:

FILIALLEITER!

SPEZIELLE ANGEBOTE

Nintendo Super Set (NES + 4 Controller + Adapter + 3 Spiele +...)	299.00
Lynx Grundgerät ohne Netzteil	198.00
Kit Case /Tasche für Lynx	34.90

JOYSOFT finden Sie in...

Köln 41 VERSANDZENTRALE
Dürener Str. 394, Tel. 02 21 / 430 10 47-49
Köln 41
Gottesweg 157, Tel. 02 21 / 42 55 66
Köln 1
Mathiasstr. 24 - 26, Tel. 02 21 / 23 95 26
Bonn
Münsterstr. 18, Tel. 02 28 / 65 97 26
Düsseldorf 1
Pempelforter Str. 47, Tel. 02 11 / 36 44 45

DAS KLEINGEDRUCKTE

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.
Mit Sternchen (*) gekennzeichnete Artikel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar, werden jedoch in Kürze erwartet. (** = deutsche Anleitung)
8.- DM Versandkosten (4.- DM bei Vorkasse),
4.- DM Versandkosten ab 80.- DM Rechnungswert,
ab 140.- DM versandkostenfrei

Deutschlands leistungsfähigen
BLITZ-VERSAND
erreichen Sie unter der
SAMMELNUMMER

02 21 - 430 10 47

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt.
Lieferung per Nachnahme, Eilpost-Service, UPS und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.





der neuen Programme im Interlace-Modus arbeiten, fällt dieser Umstand böse auf.

Softwaremäßig tut sich im Augenblick noch nicht allzu viel. Cirka 30 Titel sind angekündigt bzw. erschienen, die meisten leider nur in Englisch. Irgendwie erinnert die Situation an das Erscheinen des Amiga 1000, eine fantastische Maschine, nur keine



Software vorhanden. Die Palette der Programme erstreckt sich von Spielen über Lexika bis hin zur Bibel. Ein reichhaltiges Angebot sollte man meinen. Leider ist die Mehrzahl der Programme recht lieblos zusammengeschustert worden. Schlechte Grafiken und übermäßig lange Ladezeiten lassen keine rechte Freude an der neuen Maschine aufkommen. Zum Glück gibt es aber noch einige Highlights, wie z.B. die Time-Table-CDs von XIPHIA oder SIM CITY.

Die Time-Table-Serie umfaßt zur Zeit zwei CDs und bietet einen Überblick über das Zeitgeschehen. Die Daten können chronologisch anhand einer Zeitlinie oder nach Stichworten sortiert abgerufen werden. Die Themengebiete sind in Wissenschaft, Politik, Wirtschaft

und Medien unterteilt. Zu jedem Ereignis existiert ein kurzer Text. Okay, jedes Lexikon ist so aufgebaut. Time Table bietet aber noch weit mehr. Zur ersten Mondlandung sind z.B. die Originalaufnahmen von 1969 abgespeichert. Sie können zusammen mit den berühmten Worten von Neil Armstrong als kleiner Film zum Text abgerufen werden. Welches Lexikon kann das schon? So wird Geschichte auf anschauliche Weise vermittelt.

Im Spiele-Bereich trifft man zunächst alte Bekannte wieder. Gerade frisch erschienen ist z.B. das schon erwähnte Sim City. In den nächsten Tagen folgen WRATH OF THE DEMON und F16 FALCON. Alle Programme sind oder werden gegenüber den Diskettenvorgängern verändert sein. Hauptsächlich in punkto Sound sind einige Überraschungen zu erwarten. Sim City hat eine veränderte Benutzeroberfläche sowie einen fantastischen Sound spendiert bekommen. Die Menüs wurden neu gestaltet und der Steuerung des CDTV ange-

paßt. Neu hinzugekommen ist auch eine Zoom-Funktion, die es erlaubt, Ausschnittsvergrößerungen des Stadtgebietes zu betrachten. Außerdem befinden sich auch noch die Zusätze Future City, Western City und

daß das CDTV kompatibel zum neuen KODAK-Photo-CD-System sein wird. Das Kodak-System kann Fotos digitalisiert auf wiederbeschreibbare CDs abspeichern. Abschließende Frage: Für



Space Shuttle Columbia being transported by a modified 747 jet (NASA 905), April 1981.

Aufwärts mit CDTV?

Medieval City auf der Disk. Ein gelungenes Paket, das langen Spielspaß garantiert.

Ausgereifte Hardware und eine große Anzahl an Schnittstellen. Ein gutes Gespänn für die Zukunft.

Bis Weihnachten soll das Softwareangebot laut Commodore auf ca. 100 Titel anwachsen.

Ebenfalls von Commodore kommt die Ankündigung,

wen wurde das CDTV konzipiert? Für all diejenigen, die bisher mit Computern nicht viel am Hut hatten, oder denen ein Computer zu kompliziert war. Das CDTV läßt sich problemlos in die häusliche Audio-Video-Anlage integrieren und ist zudem noch genauso leicht wie ein Videorekorder zu bedienen.

Guido Alt



Australia, New Zealand, and the South Pacific

Wissen anschaulich vermittelt: Time Table von Xiphias



ATARI[®] messe

vom 23. bis 25. August 1991
Düsseldorf Messegelände
Hallen 11 und 12 • Täglich 10.00 bis 18.00 Uhr

- Das DTP Center: vom Konzept bis zum Auflagendruck
- MIDI Sonderveranstaltung: Sound und Musik mit dem ATARI ST
- Software rund um den Portfolio
- Neue Datenbanken
- Computer in der Schule — live
- Workshops und Vorträge zu aktuellen Themen aus Wissenschaft, Technik und Ausbildung
- Soft- und Hardware - Anbieter aus Europa und Übersee
- VME: Die Schnittstelle im ATARI Mega STE und TT
- Neues von und mit dem Lynx

Die Farbe des Geldes



BILLARDS II SIMULATOR

System: Atari ST (getestet), Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Infogrames, **Muster von:** Hersteller.

Billardspielen wie Cruise und Newman – bei BILLARDS II SIMULATOR aus dem Hause INFOGRAMES kann man sein Können unter Beweis stellen. Nicht nur die amerikanische Variante, Pool-Billard nämlich, steht hier zur Auswahl, sondern auch Karambolage und Dreiband sind verfügbar. Wem das noch nicht reicht, der kann auch noch „Future-Billard“, das auf einem achteckigen Tisch gespielt wird, antesten.

Die Entscheidung, welches der möglichen Games man spielen möchte, wird in der

Eingangshalle eines Casinos getroffen. Hier wird auch der Spielmodus ausgewählt: Training, zwei Spieler oder ein Spieler gegen den Computer.

Das ganze Game ist komplett mausgesteuert, was sich als recht praktikabel und präzise erweist. Man kann jederzeit zwischen zweidimensionaler Aufsicht und dreidimensionaler Ansicht umschalten. In beiden Ansichten können auch die Stöße

ausgeführt werden, wobei ich den zweidimensionalen Modus bevorzuge, da das Zielen einfacher ist. Im dreidimensionalen Modus kommt dafür mehr Billiardatmosphäre auf, auch wenn die Kugeln ein bißchen wie Apfelsinen aussehen. Im 2-D-Modus wird der Queue durch eine weiße Linie dargestellt, im 3-D-Modus entscheidet der Blickwinkel zur Kugel darüber, wie der Stoß ausgeführt wird. Das sich der



Gar nicht so übel, der B. II S.

Blickwinkel stufenlos und in allen Richtungen einstellen läßt, versteht sich von selbst. Außerdem läßt, sich noch der Anspielpunkt der Kugel einstellen: Rückzieher, Nachläufer, Rechts-, und Linkseffet oder eine Kombination – alles ist möglich. Und als ob dies noch nicht genug wäre, lassen sich auch noch ein paar Parameter des Spieltisches, wie Bandenreibung, Abprallfaktor und so weiter einstellen. All diese verschiedenen Features sind übrigens in der Anleitung gut und ausführlich erklärt. In Punkto Realitätsnähe kann ich nur soviel sagen, daß ich bei dieser Simulation die gleichen Probleme mit dem Einlochen hatte, wie am richtigen Tisch. Alle Billardfans sollten dieses Game zumindest mal antesten. ■

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	8
Realitätsnähe	9
Motivation	9
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«



MUSIC MASTER

System: Amiga 500 & 2000, Atari ST (beide getestet, für den ST wird die 'MV16'-Soundkarte mitgeliefert), PC (keine weiteren Angaben), **Preis:** stand bis Red.-Schluß noch nicht fest, **Hersteller:** UBI-Soft, **Muster von:** Hersteller

Nach einer ganzen Reihe von veröffentlichten Spielen hat man sich bei UBI-Soft nun entschlossen, sein Glück auch mal mit einer Anwendung zu versuchen. Leider gibt es so etwas wie Glück erfahrungsgemäß nur sehr selten, und so ist das mir vorliegende Programm an vielen

Ein Meister?

Ecken und Enden sehr unausgereift und – schlicht gesagt – in weiten Teilen unbrauchbar. Weder die ST- noch die Amiga-Fassung wußten zu gefallen.

Die in der ST-Fassung unterstützte MV16-'Soundkarte' bietet zwar amigamäßigen Sound, doch will man in der Stimmenzahl mal hochgehen (bis zu 16 Stimmen sind möglich), muß man in der Klangqualität erhebliche Abstriche machen. Ebenfalls ungenügend ist, daß diese Karte als einzigen Audio-Ausgang über eine kleine Klinke verfügt – man hat sich noch nicht einmal den 'Luxus' eines Lautstärkereglers gegönnt! Soviel zur Hardware.

Die Software kann leider

ebenfalls weder im Konzept noch in der Ausführung beirauen. Der eingebaute 'Tracker' ist eine Katastrophe. Wie schon einmal kürzlich unternimmt ein Programmierer den Versuch, den Anwendern ein einziges, endlos langes Pattern unterzujubeln, und da hört für mich der Spaß auf.

Die Klangbearbeitungsmöglichkeiten im Programm selbst (umrechnen von Samples) sind zwar höchst interessant, rechtfertigen aber keineswegs den Kauf dieses sicher nicht billigen Programmes. Filtern und Samples mischen kann ich auch anderswo, wenn auch nicht mit variablem Mischverhältnis. Was soll's, irgendwann ist aller Tage Ende, und dann



wird man sich bei UBI hoffentlich auf das besinnen, was man besser kann. Spiele herstellen! ■

Uli

Positiv: Viele Funktionen sind interessant und neu. **Negativ:** Die meisten von diesen Funktionen kann man nicht sinnvoll anwenden, die allgemeine Umsetzung der Ideen ist schlecht gelungen.



FLAMES OF FREEDOM

Nun erhältlich
für Atari ST, und
kommt
demnächst für
Commodore
Amiga.

TT MIDWINTER II



MASTERS OF STRATEGY

Rücke vor bis zum Gefängnis



**MONO-
POLY**

System: Amiga (getestet), Atari, C-64, IBM und Kompatible, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Virgin, **Muster von:** Leisure Soft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

Die Amiganer wirds freuen: Nach einigen mehr oder weniger erfolgreichen Versuchen, MONOPOLY für den kleinen Commodore umzusetzen, hat VIRGIN nun die erste Version für den 16-bit-Rechner herausgebracht. Um es gleich vorweg zu nehmen: Das Spiel wird streng nach US-Regeln gespielt – und die unterscheiden sich in einigen Punkten von der deutschen Version.

So müssen z.B. nicht erst sämtliche Straßen verkauft sein, bevor ein Spieler Häuser bzw. Hotels kaufen kann. Bereits bei Besitz eines Stra-

ßenzuges kann er dies tun. Wer ins Gefängnis kommt, zahlt entweder 50 \$ und kommt beim nächsten Turn heraus oder versucht, einen Pasch zu würfeln. Soweit – so gut. Doch entgegen der uns bekannten Fassung muß er beim dritten erfolglosen Würfeln trotz allem 50 \$ zahlen. Außerdem darf der Spieler auch weiterhin Miete kassieren, wenn ein anderer ihm gehörende Straßen oder Bahnhöfe betritt.

Schließlich gibt es noch das bekannte „Einkommensteuer-Feld“, bei dem „bei uns“ 4000 DM, in der Original-Version 200 Dollar (der Betrag, den es auch bei „Los“ gibt) fällig werden. Der Spieler hat hier die Wahl, ob er die 200 Mäuse oder zehn Prozent seines Gesamtbesitzes zahlt.

Soviel zu den Besonderheiten der Regeln, nun zum Computerspiel selbst. Nach einer nett gemachten Titelmusik wird das Spielbrett dreidimensional dargestellt. Leider gehen die meisten Symbole dabei drauf. Bis zu

acht Mitspieler können sich beteiligen, wobei man die Wahl hat, wer Mensch und wer Computer ist. Außerdem kann man sich für ein Kurzspiel entscheiden, das nach einer frei zu wählenden Spieldauer endet.

»Ein Schlag ins Gesicht«

Natürlich ist das alles – genau wie die Anleitung – in feinstem Englisch – erster Minuspunkt. Außerdem durfte ich zwischenzeitlich für meinen Computergegner würfeln – zweiter Minuspunkt. Was mich aber am meisten störte, war die Ungenauigkeit bei der Aufnahme einer Hypothek. Bekanntermaßen kann der Spieler bei Geldknappheit eine oder mehrere seiner Straßen an die Bank verkaufen. Der Computer fordert einen dazu auf, auf die zu verkaufende Straße zu gehen. Und jetzt kommts: Wählt Ihr eine Straße, die Euch gar nicht gehört, sucht sich der Amiga einfach eine von Euren aus und ver-

kloppt diese! Das darf einfach nicht sein, daß Eingabefehler – um einen solchen handelt es sich ja – nicht berücksichtigt werden und der Rechner quasi macht, was er will.

Positiv fiel mir auf, daß beim Betreten der meisten Felder eine kleine Melodie oder FX ertönen. Aber reicht das, um dieses Game als „gut“ zu bewerten? Und wo bitte ist die Logik, daß der Computer bereits nach kurzer Zeit seine Straßen wieder verkaufte, um sich Häuser leisten zu können?

Die nachfolgende Bewertung ist übrigens auf den Spielmodus Mensch gegen Computer bezogen. Wenn mehrere Spieler dabei sind und der Computer quasi nur die Features stellt, sieht die Sache schon anders aus. Die Frage bleibt, ob wir dazu überhaupt einen Computer brauchen.

Mir hat es eigentlich stets Spaß gemacht, das Papiergeld vor mir auf dem Tisch zu sehen, die grünen Häuser und roten Hotels aufzustellen und vor allem selbst zu würfeln. Entscheidet selbst, ob Ihr MONOPOLY für den Rechner benötigt. Dafür aber einen Hunderter zu verlangen, wo das Brettspiel in der einfachen Version nicht einmal ein Drittel kostet, ist eine Frechheit! Daher mein Tip: Get Monopoly – the Game, forget Computer-Monopoly.

Klaus Trafford



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Anleitung (engl.)	8
Spielablauf	5
Motivation	4
Preis/Leistung . Wucher	

»DÜRFTIG«



Bachler

Computersoftware

	AMIGA	ATARI ST	IBM	C64 Disk		AMIGA	ATARI ST	IBM	C64 Disk
3D Construction Kit (dt.)	109.00	99.00	109.00	*79.95	Logical (dt.)	54.95	54.95	59.95	--
'NAM '1965-1975' (dt.)	74.95	74.95	89.95	--	M 1 Tank Platoon (dt.)	74.95	74.95	89.95	--
Antares (dt.)	66.95	--	--	--	Maniac Mansion (dt.)	66.95	66.95	66.95	54.95
Arachnophobia (dt.)	66.95	66.95	66.95	--	Megatraveller 1 (dt.)	74.95	74.95	89.95	--
Armour-Geddon (dt.)	59.95	59.95	--	--	Merchant Colony (dt.)	74.95	74.95	--	--
Back to the Future 3 (dt.)	59.95	59.95	--	39.95	Midwinter 2-Fl. o. Freedom dt.	--	Vorbestellung möglich!	--	--
Bane o.t. Cos. Forge (Amiga 1MB)	89.95	--	89.95	--	Mig-29 (dt.)	76.95	76.95	76.95	--
Betrayal (dt.)	74.95	74.95	84.95	64.95	Monster Pack (dt.)	59.95	59.95	--	--
Blue Max - Aces of war	72.95	*74.95	79.95	--	PGA Tour Golf (dt.)	59.95	--	69.95	--
Brat	59.95	59.95	--	--	Pirates! (dt.)	59.95	59.95	59.95	49.95
Buck Rogers (dt.)	89.95	--	89.95	59.95 (engl.)	Player Manager (dt.)	49.95	49.95	--	--
Bundesliga Manager (dt.)	52.95	52.95	59.95	39.95	Pool of Radiance dt. Amiga 1MB	69.95	--	69.95	59.95
Cadaver (dt.)	66.95	66.95	--	--	Power Monger (dt.)	69.95	69.95	V.mö.	--
Cadaver 2 - The Pay-Off (dt.) *	39.95	39.95	--	--	Power Monger Data Disk (dt.)	39.95	39.95	--	--
Centurion - Def. of Rome (dt.)	59.95	--	74.95	--	Power Up (5 Spiele)	74.95	74.95	--	49.95
Cham. o. Kryn (dt.) Amiga 1MB	66.95	--	72.95	59.95	Predator 2 (dt.)	59.95	59.95	59.95	39.95
Champion of the Raj (dt.)	64.95	64.95	64.95	--	Prehistorik (dt.)	59.95	59.95	--	--
Chaos str. back (dt.) Amiga 1MB	64.95	59.95 (engl.)	--	--	Railroad Tycoon (dt.)	74.95	*79.95	89.95	--
Chuck Rock (dt.)	59.95	59.95	--	--	Red Baron (dt.)	*89.95	--	89.95	--
Crystals of Arborea	66.95	--	--	--	Shadow Dancer (dt.)	59.95	59.95	--	39.95
Curse of the Azure Bonds (dt.)	72.95	72.95	72.95	59.95	Silent Service 2 (dt.)	--	Vorb. mögl.!	84.95	--
Das Boot	72.95	*74.95	79.95	--	Sim Earth (dt.)	--	Vorb. mögl.!	94.95	--
Das Lucasfilm-Games Buch (dt.)	29.95	29.95	29.95	29.95	Sim City (dt.)	--	--	--	49.95
Death Knights of Kryn	V.mö.	--	72.95	59.95	Sim City & Populous (dt.)	74.95	74.95	74.95	--
Demoniak	79.95	--	79.95	--	Sim City Future & Anc. Cities je	36.95	--	36.95	--
Drachen von Laas (dt.)	64.95	64.95	64.95	--	Skull & Crossbones	59.95	59.95	69.95	39.95
Dragon Wars (dt.)	69.95	--	74.95	44.95	Snow Brothers (dt.)	59.95	59.95	--	--
Dungeon Master (dt.)	69.95	69.95	--	--	Space Quest 4 (EGA o. VGA)	*89.95	--	89.95	--
Elite Plus (dt.)	--	--	89.95	--	Speedball 2 (dt.)	64.95	64.95	--	--
Elvira (dt.)	74.95	74.95	99.00	54.95	Spirit of Adventure (dt.)	66.95	66.95	74.95	44.95
England Championship Spec. (dt.)	59.95	59.95	59.95	39.95	Spirit of Excalibur	74.95	--	84.95	--
F-19 Stealth Fighter (dt.)	74.95	74.95	84.95	54.95	Stellar 7	59.95	--	59.95	--
F-19 St. Fighter 2-Nighthawk (dt.) *	--	--	89.95	--	Super Monaco Grand Prix (dt.)	59.95	59.95	--	39.95
Flight of the Intruder (dt.)	79.95	79.95	94.95	--	Switchblade 2 (dt.)	59.95	59.95	--	--
Gods (dt.)	59.95	59.95	--	--	SWIV (dt.)	59.95	59.95	--	39.95
Great Courts 2 (dt.)	66.95	66.95	V.mö.	--	Their finest hour (dt.)	69.95	69.95	69.95	--
Gunship 2000 (dt.) *	--	--	89.95	--	The Secret of Monkey Isl. (dt.)	69.95	69.95	74.95	--
Hero Quest (Gremlin)	59.95	59.95	69.95	*39.95				VGA 89.95	
Hero's Quest 2	87.95	--	87.95	--	Trans World (dt.)	66.95	66.95	74.95	44.95
Hillstreet Blues (dt.)	59.95	59.95	59.95	--	Turrican 2 (dt.)	59.95	59.95	--	39.95
Indiana Jones 3 (dt.) Adventure	66.95	66.95	74.95	--	Ultima 6	--	Vorb. mögl.!	79.95	59.95
Jet Fighter 2	--	--	89.95	--	Universal Military Sim. 2 (dt.)	74.95	74.95	89.95	--
Joystick-Adapter f. 4 Spieler	24.95	24.95	--	--	Warlords (Amiga 1 MB)	66.95	--	66.95	--
Kick Off 2 (dt.)	59.95	59.95	59.95	39.95	Wing Commander	V.mö.	--	74.95	--
Kick Off 2 - Final Whistle (dt.)	34.95	34.95	--	--	Wing Com. Miss. Disk 1+2 je	--	--	36.95	--
Kick Off 2 - Winning Tactics (dt.)	34.95	34.95	--	--	Winzer (dt.)	66.95	66.95	74.95	54.95
King's Quest 5	Vorb. mögl.!	--	89.95	--	Wolfpack (dt.)	79.95	--	94.95	--
		VGA	99.00	--	Wonderland (1 MB) (dt.)	72.95	72.95	87.95	--
Last Ninja 3 (dt.)	V.mö.	V.mö.	--	39.95	X-Copy Prof. & Hardw. (dt.)	79.95	--	--	--
Legend of Faergail (dt.)	66.95	66.95	74.95	--	Zak Mc Kracken (dt.)	66.95	66.95	66.95	54.95
Leisure Suit Larry Triple Pack	109.00	109.00	109.00	--					
Leisure Suit Larry 3 (dt.)	89.95	--	89.95	--					
Leisure Suit Larry Badetuch	29.95	29.95	29.95	29.95					
Lemmings (dt.)	59.95	59.95	74.95	--					
Links (dt.)	--	--	84.95	--					
Links Bountiful, Firestone oder Bayhill Course	je --	--	36.95	--					

Vorb. mögl. = Programm erscheint in Kürze, Vorbestellung möglich
V.mö. = siehe oben
* = Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar
(dt.) = Deutsche Version oder Anleitung

3-D Construction Kit (dt.)
(Amiga/IBM-PC)

109,-

Elvira (dt.)
(C64 Diskette)

55,-

Eye of the Beholder
(Amiga/IBM-PC)

73,-

F-15 Strike Eagle II (dt.)
(Amiga/IBM-PC)

79,-

Heart of China
(IBM-PC)

89,-

Kick Off 2 - Winning Tactics (dt.)
(Amiga/Atari ST)

35,-

Lemmings (dt.)
(Amiga/Atari ST)

59,-

Martian Dreams (dt.)
(IBM-PC)

79,-

Railroad Tycoon (dt.)
(Amiga)

75,-

Return of Medusa (dt.)
(Amiga/Atari ST)

67,-

Shadow Dancer (dt.)
(Amiga/Atari ST)

59,-

Spirit of Adventure (dt.)
(Amiga/Atari ST)

67,-

Super Monaco Grand Prix (dt.)
(Amiga/Atari ST)

59,-

The Secret of Monkey Island (dt.)
(Amiga/Atari ST)

69,-

So könnt Ihr gleich bestellen:

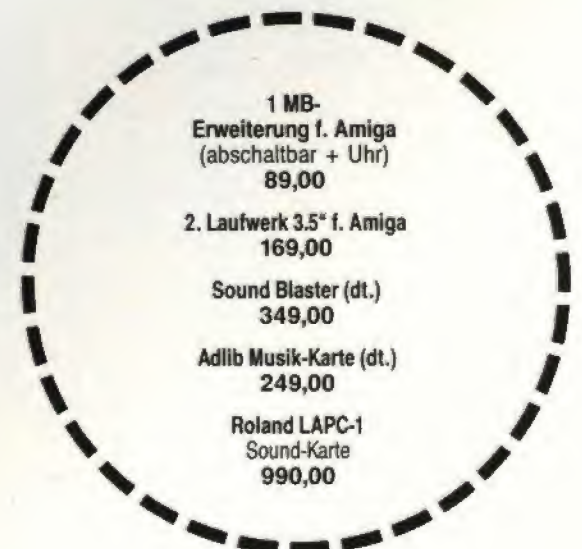
Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung am Telefon durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,00 DM) oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck). Ab 100,00 DM Bestellwert liefern wir portofrei. Fordern Sie noch heute per Postkarte oder Brief unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an.

Bachler - Computersoftware

Postfach 1113/Blücherstr. 24
D-4290 Bocholt

Telefon-Nr.:

0 28 71 / 86 31,
18 30 88 + 18 06 37





RECTANGLE

System: Amiga, empf.
VK-Preis: ca. 60 Mark,
Hersteller: Turtle Byte
5000 Köln 80, Muster
von: Hersteller.

Was tun ASM-Redakteure/innen an langweiligen, verregneten Sonntagen? Ganz klar! Was läge näher als der örtlichen Spielhalle einen Besuch abzustatten, um zu sehen was es Neues gibt? Neulich war Sonntag – und ich in der Spielhalle. Dort verzockte ich dann meine während der Woche sauer verdiente Kohle an den *Cabal*-, *Raiden*- und *Tetris*-Automaten. Tolle Games, nur leider kein billiger Spaß. Ist man dann auch noch richtig besessen von solch einem Game, ist es sicherlich sinnvoller die Coins für das gleiche Game auf Homecomputer zu investieren, statt sie zu inserten.

Ihr meint, die Games gibt es nicht immer für Euren Compi? Falsch. Es ist nur meist so, daß sie nicht umgesetzt, sondern abgekupfert werden. Deshalb muß man beim Kauf genau hinschauen (oder ASM lesen), da man sie unter diesen Umständen selbstverständlich einen anderen Namen tragen. Ein eben solcher Fall liegt nun hier auf meinem Schreibtisch: Das Softwarehaus TURTLE BYTE ist (vielleicht unwissentlich) ins Fettnäpfchen getreten. Vorbild für deren Neuproduktion RECTANGLE ist unverkennbar das Automatenspiel *Quarth*.

Das Spielprinzip dieser beiden Games besteht darin, von oben herabfallende Bausteine – die denen von *Tetris* sehr ähneln – durch kleine Klötzchen, die nach oben geschossen werden, zu Rechtecken zu vervollständigen. In manchen dieser Bausteine befinden sich diverse Extras, wie beispielsweise Smart-

Bombs, *Next-Level* oder *Speed*. Es kann aber auch sein, daß sich die Spielfigur in einen „Arkanoid-Schläger“ verwandelt, mit dessen Hilfe man die herabfallenden Stücke beseitigen kann. Das Ganze findet in insgesamt zehn Welten statt, die jeweils noch einmal in drei Level unterteilt sind.

Turtle Byte hat Rectangle jedoch nicht so programmiert, das es Quarth gleicht, wie ein Ei dem anderen. Das Optische und Akustische stammt aus eigener Feder. Für die zehn Welten wurden entsprechend zehn verschiedene Hintergrundgrafiken gezeichnet. So findet das Spielgeschehen an unterschiedlichsten Schauplätzen statt: im Urwald, zwischen Pyramiden, unter Wasser etc. Diese Grafiken sind ab-

wechslungsreich und anschaulich. Schön daran ist, daß man kleine Effekte, wie vorbeischwimmende Fische oder vorüberziehende Ballonfahrer eingebaut hat. Schlecht wiederum ist, daß diese Spezialeffekte miserabel animiert wurden. Aber vielleicht wollte Turtle Byte hier aufziehbare Plastikfiguren darstellen. Dem Ruckeln nach zu urteilen könnte es in der Tat so sein!

Leider, leider ist dies nicht das einzige technische Manko, das Rectangle aufzuweisen hat. Wenn sich viele Würfel auf dem Screen befinden, werden die auf dem Screen wuselnden Objekte 'recht' träge. Es könnte natürlich auch hier sein, daß dies volle Absicht ist, so daß der Spieler auf keinen Fall in der Lage ist, den Level in einer brenzlich gewordenen Situation doch noch zu schaffen.

Was mich allerdings am meisten geärgert hat, war, daß der Amiga jedesmal die

Mücke gemacht hat, wenn ich ein neues Spiel beginnen wollte. Mal ganz abgesehen davon, daß die Ladezeiten von Rectangle sowieso nicht die kürzesten sind, mußte ich mir also jedesmal den gesamten Ladevorgang wieder reinziehen. Total nervig! Turtle Byte möge mir diesen Textabsatz verzeihen, gesetzt den Fall, daß unter tausenden von Disketten ausgerechnet der ASM-Redaktion diese eine zuzug, die fehlerhaft ist!

Aber, aber, wer wird denn gleich in die Luft gehen? Schließlich hat jedes Ding – so auch Rectangle – seine guten Seiten. Der Spielspaß ist, bis auf eben erwähnte 'Kleinigkeiten', ungetrübt. Außerdem strahlt das Spielprinzip schon eine gewisse Faszination aus, die mich einige Stunden vor dem Amiga hat kleben lassen. Bonusmäßig muß sicherlich noch angeführt werden, daß es für jeden Level einen Zahlencode gibt. Was, Ihr wollt die Codes haben? Na gut, aber nur einen, und nur weil mir die dritte Welt echt gut gefallen hat. So, dann müßten jetzt alle die unter Euch umblättern, die Codebenutzer für Loser halten. Umblättern habe ich angeordnet! Tomaten auf den Augen, he? O.K., hier der Code: 717464. Und: Nicht weitersagen, klaro?! ■

Sandra Alter



Oben
geht der
Fisch
ab, unten
laust
sich der
Affe.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	8
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«



Ein Schloßhotel am Wörthersee



HOTEL-MANAGER

System: Amiga (getestet), weitere in Planung, empf. VK-Preis ca. 85-100 DM (steht noch nicht genau fest). Hersteller: Bomico, 6092 Kelsterbach. Muster von: Hersteller.

Wenn ich einmal reich wär, widiwi. . 'tschuldigung, aber diese Melodie fällt mir nach dem Test des neuen BOMICO-Produkts HOTELMANAGER immer wieder ein. Das oberste Ziel ist nun einmal, durch geschicktes Agieren und Reagieren soviel Geld zu scheffeln, daß Ihr DER Hotelmanager schlechthin seid. Dabei bleibt es Euch überlassen, vor Spielbeginn das zu erreichende Endziel zu bestimmen - ich wähle eine Zeitspanne von 50 Jahren (stets beginnend mit dem Januar 1990) und das Erreichen der fünften und damit besten Hotelkategorie sowie einem Vermögen von 5 Millionen.

Klar, daß je nach Lage und Kategorie (Größe) die einzelnen Hotels einen stolzen Preis besitzen. So nehme ich als allererstes einen Kredit auf und kann nun zusammen mit meinem Bargeld das billigste Angebot kaufen. Service ist alles - also Sorge ich gleich dafür, daß es meine zukünftigen Gäste gut haben werden. Sauna, Spielplatz, Autovermietung und vieles mehr wartet neben einer für ein Hotel dieser Größe schon fast exklusiven Zimmereinrichtung auf die Besucher. Den Zimmerpreis setze ich bei 50 fürs Einzel- und 70 DM für das Doppelzimmer an - und weil gerade Winter ist, Sorge ich natürlich auch für einen Skiverleih.

Ach ja - das Personal. Nun, für ein Hotel dieser Größen-

ordnung reicht ein Koch und ein Zimmermädchen, was sich natürlich bei den monatlichen Kosten positiv bemerkbar macht und meine Abrechnung beweist.

MONATSABRECHNUNG			
R:	67	8/1995	
A-MAN PANORAMA			
AUSLASTUNG			
EZ	86%	133G.	
DZ	86%	212G.	
EINNAHMEN			
ZIMMER		20045 DM	
SONST.		0 DM	
GESAMT		20045 DM	
MONATL. AUSGABEN			
PERSONAL		5350 DM	
SERVICE		2490 DM	
WERBUNG		0 DM	
VERSICH.		2284 DM	
ZINSEN		0 DM	
STEUERN		1881 DM	
SANITAER		2396 DM	
SONST. AUSGABEN			
AKTIONEN		0 DM	
INNENAR.		0 DM	
MAKLER		0 DM	
SONST.		0 DM	
GESAMT		14481 DM	
BILANZ		5644 DM	
KREDITE		0 DM	
BARGELD		285150 DM	

Gehalt eines ASM-Redakteurs!

Meine Planung ist gut: Während der gesamten ersten drei Monate sind alle Zimmer zu 100 % belegt. Von April bis Juni ist zwar weniger los, doch dann kommen ja die Sommerferien. Wie ich bemerke, hat das Programm automatisch den Skiverleih eingestellt. Ich Sorge dafür, daß von meinem Hotel aus Busfahrten und Flugbuchungen unternommen werden können.

Ab November ging es dann wieder aufwärts. Allerdings sorgen gewisse Ereignisse dafür, daß ich lange nicht auf einen grünen Zweig komme. Mal ist es ein Kurzschluß im Stromnetz, dann müssen Betten erneuert werden, und schließlich errichtet irgendjemand gar noch ein Hotel in der Nachbarschaft, was mir einen Monat lang „Miese“ einbringt. Aber es gibt auch positive Meldungen: Ein Onkel aus Amerika (wo sonst?) hat mir 27.000 DM vererbt, mein Bausparvertrag wird fällig, und ich bekomme

Dauergäste, die mehr zahlen, als ich in dieser Zeit hätte einnehmen können (wobei es Euch überlassen ist, ob Ihr dazu ja oder nein sagt). Feuer- und Wasserschäden können mich nicht belasten, weil ich ja eigens für diese Fälle eine Versicherung abgeschlossen habe.

Nach zehn Jahren komme ich in den Besitz eines Hotels der Kategorie 2 - und verliere mein gesamtes Vermögen dank Fehlplanung. Natürlich bietet das Game auch einen 2 bis 4 - Spieler-Modus, wobei neben den bereits genannten Features noch Aktionen wie Brandstiftung, Diebstahl, Schlägerbande

und Scheckbetrug den Mitstreitern das Leben schwer machen können - sofern sie gelingen. Der Platz reicht nicht aus, um alle Möglichkeiten, die HOTELMANAGER bietet, zu beschreiben.

Und trotzdem kann ich dem Programm keinen Hit-Stern verleihen, obwohl es

zweifellos ein gutes Spiel ist. Mir fehlt das gewisse Etwas - die Einlagen sind zwar originell, doch durch ständige Wiederholung etwas lahm (habe ich wirklich drei Onkels in Amerika?). Am Gravierendsten ist aber die Tatsache, daß man 50 Jahre lang stets das gleiche tun muß - da sinkt die Motivation und auch etwas Spielspaß geht flöten, leider.

Aber dennoch bekommt das Game ein „prima“ verpaßt, denn allein der Gedanke, es zu einem Millionär im Hotelgeschäft zu bringen, ist reizvoll genug, das Spiel immer wieder hervorzuholen. Daß es noch weitere Handels- und Wirtschaftssimulationen gibt, soll geneigten Käufer nicht stören...

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Anleitung . lag nicht vor	
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	9

»PRIMA«



Was darf es denn sein?

„ROM wurde nicht an einem Tag erbaut...“

BLICK



Vorzeigbar sind bereits die **SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE**, sowie **ZAK MCKRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS**. Zaks Charakterkopf kommt wesentlich besser zur Geltung als in der Urfassung. Spiel und Vorspann haben einen stärkeren Comic-Charakter. Vor allem die Hintergrundgrafiken (und, Ihr dürft es uns glauben, die Musikstücke) sind ausgefeilter. Was sich da an Dschungel oder Ruinen auf dem Bildschirm tummelt, kann sich sehen lassen. Allerdings ließen sich die Personen noch verfeinern.

Alle neuen PC-Spiele werden gleich auf CD erscheinen. Firmenchef **Doug Glen** hofft, zusammen mit Branchenkollegen Impulse geben zu können. Sein Ziel: „Wenn die großen Softwarehäuser alle Programme für CD-ROMs herausgeben, werden die Geräte schneller gekauft und fallen im Preis“. Zur Zeit kosten CD-Laufwerke in den USA rund \$ 800, also ca. DM 1400. Die Spiele selbst sollen höchstens so teuer werden wie die aufwendigsten Adventures heute schon, also rund DM 130. Bevor die ersten Titel aber auf den deutschen Markt kommen, werden die Preise wohl noch in Bewegung geraten – hoffentlich nach unten.

Derweil basteln auch hiesige Firmen, wie z.B. die Bo-

... , dachte auch das **LUCASFILM**-Team und ließ sich Zeit mit seinen Umsetzungen für das neue Medium. Daß die CD-ROM-Technologie in Amerika so schnell beliebt würde, hatte man nicht erwartet. Doch dann peppten die Adventure-Spezialisten ihre Klassiker ordentlich auf. Das Ergebnis? 256 Farben und Konzertsaalklang verwöhnen Auge und Ohr. Die Musik können wir euch leider nicht wiedergeben, aber schaut Euch die ersten Fotos selbst an ...



▲ *Secret Weapons of the Luftwaffe.*



▲ *Indiana Jones.*

▼ *Zak McKracken.*



PUNKT



chumer Softwareschmiede **Starbyte**, an der CD-ROM-Zukunft. Angesichts der Wiedergabemöglichkeiten der kleinen Scheiben kann man nur hoffen, daß das Beispiel Schule macht. Je schneller sich der Markt umstellt, desto besser für die Spieler!

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS ist das erste „Original-Indy“-Spiel. Filmreif ist schon der Vorspann, in den man sogar eingreifen kann. Indy fällt von einem Raum in den anderen (gespickt mit Zitaten aus anderen Lucasfilm-Spielen), bevor er in das eigentliche Abenteuer stolpert. Das führt ihn prompt in mystische Tiefen, luftige Höhen und Verlegenheiten im U-Boot. Doch denen ist Indy ja dank früherer Abenteuer gewachsen.

Neben *Indy IV* wird hinter verschlossenen Türen emsig an **MONKEY ISLAND II** getüftelt. Einige auffällige Details des ersten Teils werden erklärt (was hat eigentlich ein Grogautomat im 18. Jahrhundert zu suchen?) und ein noch viel verrückteres Szenario entfaltet. „Noch“ werden natürlich die normalen PC-Disketten zuerst veröffentlicht. Zwei Knaller also, über die wir Euch auf dem Laufenden halten werden!

EVA HOOCH

SEIT 7. JUNI 1991 AM KIOSK...

DAS ARKE TU S SPECIAL



...AB SOFORT AUCH IM ABO ERHÄLTlich

Der Krieg im Mikrokosmos

geht jeden an



GERM
CRAZY

System: Amiga, empf. VK-Preis: ca .80 DM, Hersteller: Electronic Zoo, Muster von: Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Was haben Mediziner und Feldherren gemeinsam? Beide können sich als große Schlachtenlenker beweisen. Während jedoch im Falle des Feldherren immer jede Menge Leute auf der Strecke bleiben, kann der Mediziner bei einem großen Sieg ein Leben retten. Die Schlacht findet nämlich auf mikroskopischer Ebene statt. Die Gegner sind Mikroben, Bazillen und Viren, eben all das fiese Zeug, was einen unnötig krank macht. Da aber ein Einstieg in die Feinheiten der Biochemie recht zeitaufwendig wäre, und wohl auch von den meisten Spielern als nicht so besonders interessant empfunden würde, hat ELECTRONIC ZOO die Schlacht im Ge-

webe mit ein paar Details versehen, die auch auf einem richtigen Schlachtfeld anzutreffen sind. So rollen zum Beispiel kleine Panzer durch das Zellgewebe, die den bösen Erregern das Leben schwer machen sollen. Die Erreger, mit denen die Panzer nicht fertig werden, erledigt dann prompt die Laserbasis.

Bis jedoch das Gefecht um das Wohl des Patienten beginnen kann, müssen einige Einstellungen vorgenommen werden. Man kann sich entscheiden, ob man es nur mit einer lokalen Infektion, einem Bereich des Körpers oder gleich mit einer „Ganzkörperinfektion“ aufnehmen will. Letzteres setzt allerdings schon geraume Praxis voraus. Den guten Tip, erst

Die Reise ins Ich

einmal eine lokale Infektion zu heilen, habe ich der Anleitung entnommen – ansonsten bringt einen dieses englische Handbüchlein nicht viel weiter. Die beste Methode, sich mit diesem Programm vertraut zu machen, ist „Learning by doing“. Icons ohne Ende gibt es hier, deren Funktion sich beim Spielen eben am besten einprägt. Gesteuert wird per Maus, was auch recht gut funktioniert, wenn man die Bedeutung der zahllosen Icons im Kopf hat. Allein 28 (achtundzwanzig) verschiedene Waffen stehen zur Abwehr der krankheitbringenden Eindringlinge bereit. Sie werden alle mit einem individuellen Icon angewählt und können dann in eine der Zellen positioniert werden.

Das eigentliche Schlachtfeld (Infektionsherd) ist schachbrettartig aufgebaut, wenn auch mit wesentlich mehr Feldern. Gesunde Zellen sind rosa, kränkelnde sind grün und ernstlich kranke Zellen sind schwarz gefärbt. Manche Waffen bewegen sich nicht von der Zelle weg, in die sie gesetzt wurden, einige bewegen sich selbständig und fressen den Feind, wo sie ihn erwischen. Da kann das Erregerheer kommen mit was es will, denn hier findet jeder Topf sein Deckelchen. Aber bei der ganzen Geschichte ist Eile geboten – haben sich die Erreger erst festgesetzt, ist der Kampf aussichtslos. Der ganze Patientenkörper ist in 24 Bereiche aufgeteilt, die jeweils einen anderen Krank-



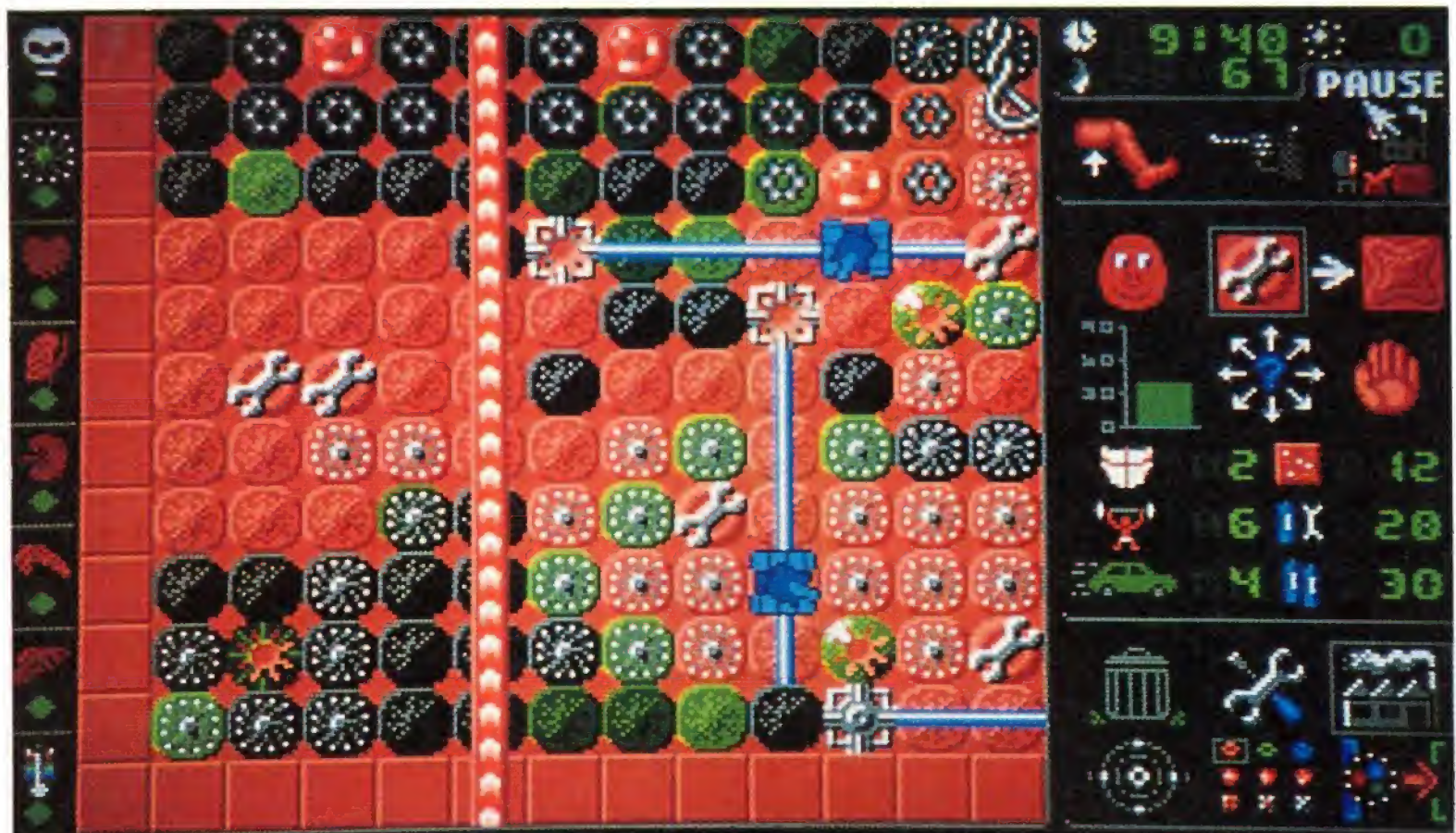
Das Schlachtfeld – der Patient!



heitsverlauf und eine andere Anatomie besitzen. Somit ist sichergestellt, daß keine Langeweile aufkommt. Zusätzlich sind auch noch sechs verschiedene Schwierigkeitsgrade auswählbar.

Während des Testens habe ich fast ausschließlich lokale Infektionen behandelt oder es zumindest versucht. Wenn man es jedoch mit der „Ganzkörperinfektion“ aufnimmt, vergrößert sich die Zahl der zu Verfügung stehenden Optionen und der zu beachtenden Details mindestens um den Faktor drei. Wenn man aus dieser unblutigen Schlacht aller Schlachten als Sieger hervorgeht, kommt bestimmt so eine Art „Albert-Schweitzer-Feeling“ auf.

Nicht nur mir, sondern auch Otti hat die täglich milliardenfach stattfindende Schlacht im Gewebe viel Spaß gemacht. Strategie und Action, gepaart mit ein bißchen Bildung und einer großen Portion Phantasie lassen



Der Kampf tobt, wer wird siegen?

uns eine kleine Vorstellung davon bekommen, was sich täglich an Gefechten im eigenen Körper abspielt.

Nicht nur der Spielaufbau und der Spielablauf, sondern auch die Idee den alltäglichen Krieg in der eigenen Nase zum Thema eines

Computerspieles zu machen, verdienen Lob. Für den Preis von 80 DM ist Langzeitspielspaß garantiert.

Fazit: nicht nur Medizinern wärmstens zu empfehlen.

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Anleitung	3
Spielaufbau	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

Dritter Mann gesucht !

Sie sind unser dritter Mann! Zwei Skatbrüder werden von PC-Skat perfekt simuliert. PC-Skat richtet sich nach den deutschen Skatregeln vom März 1991. Es ist sehr spielstark und daher auch interessant für gute Skatspieler. Für weniger geübte Spieler ist PC-Skat ein idealer Trainer, da die Skatregeln einschließlich Beispielen mitgeliefert werden und nach jedem Spiel alle Karten (von allen Spielern und vom Skat) aufgedeckt werden. Damit haben Anfänger die Möglichkeit, ein Spiel nachzuvollziehen und Profis zudem eine Kontrolle über die gewahrte Fairneß des Programms.

PC-Skat beherrscht alle Farbenspiele, Grandspiele und Nullspiele. Auch alle Varianten wie Hand, Schneider, Schwarz und Angesagt bietet das Programm. Bei Spielbeginn wird gereizt und am Spielende wird korrekt abgerechnet und in eine fortlaufende Spielliste eingetragen. Die Skatregeln und Beispiele können auf dem Bildschirm abgerufen oder im Handbuch nachgelesen werden.

unverbindl. Preisempfehlung DM 79,-

Hardware-Anforderung:
PC/XT/AT und Kompatible, 256 KB RAM, beliebige Grafikkarte (Hercules, CGA, EGA, VGA), 1 Diskettenlaufwerk, Festplatte wird unterstützt.

SOFTSHOP GmbH
Sonnenwall 83 · 4100 Duisburg 1
Fax 0203/29756 · Tel. 0203/26251



L'Atelier Duisburg

Die ganze Coin-op-Welt von Activision

ACTIVISION schlägt zurück: Nachdem in den letzten Monaten die meisten Lizenzen populärer Spielhallenautomaten an die Konkurrenz gingen (OCEAN, U.S.GOLD), sorgt die Geldspritze des neuen Eigentümers THE DISC COMPANY für neue Titel in Hülle und Fülle. Neben Fortsetzungen bekannter Klassiker und Eigenentwicklungen sorgt eine Automaten-Umsetzung für besondere Spannung: Die Fortsetzung von R-TYPE!

Man mag nicht glauben, daß es schon wieder vier Jahre her ist, daß uns IREM mit einem fantastischen, geradezu atemberaubenden Ballerspiel magisch in die Spielhallen zog. Drei Jahre später gab es dann endlich die Fortsetzung R-TYPE II in den Spielhallen. Die Grafik besaß immer noch den gleichen Grusel-Effekt, die Gegner und Endgegner waren noch knackiger. ACTIVISION ist es, im Gegensatz zur Umsetzung des ersten Teils, hervor-

ragend gelungen, die faszinierende Grafik des Originals auf den Amiga umzusetzen. IREMs unnachahmlicher Bio-Tech-Stil, jene Mischung aus futuristischer Technik und mutierten Pflanzen und Tierwesen, wurde von den Activision-Grafikern in jedem Detail und mit originalgetreuer Animation

übernommen. Im vorliegenden, spielbaren Drei-Level-Demo mußten jedoch Abstriche bei der Anzahl der Gegner und beim Scrolling gemacht werden. Es kann sein, daß die fehlenden Sprites des Automaten noch eingefügt werden. Allerdings würde dann das ohnehin schon ruckelige Scrolling nach wackeliger. Einen ausführlichen Testbericht werden wir Euch in jedem Fall in der nächsten ASM liefern!

Eine weitere Spielhallen-Umsetzung aus dem Bereich des Action-Genres besorgte sich Activision von SNK. Der Name: BEAST BUSTERS. Die



Activision schlägt zurück



Neuer Anfang - neue Erfolgswelle?

Handlung: Die Bewohner einer Stadt im fernen Nirgendwo haben sich komplett in Zombies verwandelt. Es ist nicht klar, wer hinter diesen Machenschaften steckt, doch sollen sich noch einige Gefangene in der Stadt befinden, die eine Gruppe von Söldnern befreien soll. Per Maus wird nunmehr auf alles geballert, was sich bewegt. Zombies und andere abstruse Gesellen blasen zum Angriff, die Munition wird in riesigen Mengen verfeuert. Beast Busters ist sicher nichts für schwache Nerven und sensible Charaktere, wird aber nichtsdestotrotz in diesen Tagen für ST und Amiga auf dem Markt erscheinen.

Ein reinrassiges Eigengewächs ist hingegen DEUTEROS, ein friedliebendes Strategiespiel um eine vergessene Mondkolonie, auf der menschliche Mutanten sich selbst überlassen wurden. Deuteros ist ein düsteres Spiel mit einer beklemmenden Atmosphäre eines Film Noir im Stil von *Bladerunner*.

Zugleich actionreich und doch mit einem großen Happen Strategie durchsetzt ist die vierte und letzte Neuerscheinung namens HUNTER, die Activision zunächst für den Amiga und ST veröffentlicht. Rasant animierte Vektorgrafik sorgt für Spannung in einer Reihe von militärischen Missionen, die mit den unterschiedlichsten Fahrzeugen ausgeführt werden. Die Güte der fraktalgenerierten Landschaften ist überzeugend, ein aufschlußreicher ASM-Test wird nicht lange auf sich warten lassen. Bleibt zu hoffen, daß Activision, diese Firma mit vielen Hochs und Tiefs, mit all diesen Spielen wieder ein hohes Niveau erreicht. Wait and see!

Michael Suck

The Definitive Simulation of
America's Radar-Elusive Jet

NIGHTHAWK

F-117A™

STEALTH FIGHTER 2.0



In kürze für IBM PC &
kompatible.

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

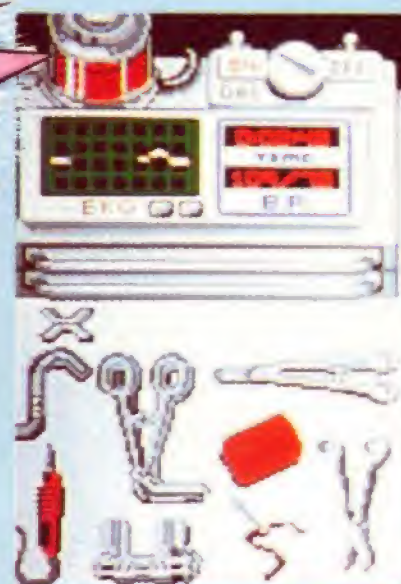
Operation gelungen . . .



Hygiene ist oberstes Prinzip



Fotos (2): Amiga



Schwester, Tupfer, Klemme, Schneidbrenner



LIFE & DEATH

System: Amiga (1 MB), empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Mindscape, Muster von: Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Sieben Jahre Studium um Doktor der Medizin zu werden – alles Schnickschnack. Für achtzig Mark kann jeder zum Arzt werden. In der Packung finden wir nicht nur Disketten, Anleitung und Codeabfragetabelle, sondern auch Operationshandschuhe und Mundschutz. Derartig ausgerüstet, meldet man sich bei der Oberschwester, um sich einzutragen. Und sofort werde ich auf einen Patienten losgelassen, der über Bauchweh klagt. Keine schlimme Sache, wie sich herausstellte. „Nur“ eine Infektion, die mit ein paar Antibiotika wieder auskuriert werden konnte. Nachdem ich dann bei einem zweiten Patienten Nierensteine diagnostiziert und ihn anschließend zu einem Spezialisten überwiesen hatte, bekam ich einen Anruf. Dies ist der Moment, wo die Codeabfrageta-

belle ins Spiel kommt. Der richtige Rückruf ist unerlässlich, wenn man nicht nur Lappalien behandeln möchte. Der nächste Patient hatte, wie sich nach Röntgen- und Ultraschalluntersuchung herausstellte, dann auch prompt eine akute Blinddarmentzündung, die sofort operativ behandelt werden muß. Bevor es jedoch soweit ist, muß man sich sein Operationsteam zusammenstellen. Anästhesiespezialist und OP-Schwester müssen sorgfältig ausgewählt werden, damit es im Team keine Unstimmigkeiten gibt.

Schwester – Zange, Skalpell, Tupfer. . . da bekommt man auch schon die erste Rüge. Tja, vielleicht wäre es angebracht gewesen, den Patienten erst zu narkotisieren, bevor man losschneidet. Also erst Hände waschen, Handschuhe anziehen (damit man keine Fingerabdrücke hinterläßt), Patienten desinfizieren, Operationsfeld abdecken, Narkose, Infusion, Antibiotika und so weiter.

Man bekommt den Eindruck, daß wirklich nichts ausgelassen wurde, was im normalen Chirurgenalltag eine Rolle spielt. Operieren, diagnostizieren und auch telefonieren, alles wird per

Maus bequem und exakt erledigt. Die Grafik ist recht ordentlich gemacht, für den Sound gilt das Gleiche. Nachteilig ist, daß die Texte im Programm nur in Englisch sind, während die Anleitung wenigstens teilweise ins Deutsche übersetzt wurde. Die kleine Abhandlung über die Entwicklung der modernen Chirurgie wurde leider nicht übersetzt, ist deswegen aber nicht weniger interessant. Überhaupt hat dieses Programm einen echten Bildungseffekt, denn man bekommt so manchen Fachausdruck mit. Damit die derartig gebildeten Computerdoks nicht auf die Idee kommen ihre Erfahrungen auch in der Wirklichkeit auszuprobieren, warnt das Programm ausdrücklich, daß es sich nur um ein Unterhaltungs-, und nicht um ein Lernprogramm handelt.

In meiner Lernphase hatte ich dann auch prompt so viele Letalfälle erzeugt, wie in einer durchschnittlichen Flugsimulationssession. Während man sich jedoch freut, wenn man im Luftkampf einen Gegner eliminiert, bleibt doch bei der Meldung, daß ein Patient das Zeitliche gesegnet hat, ein mehr als bitterer Nachgeschmack zurück. Bis zur er-

sten erfolgreichen Operation muß eben viel Lehrgeld gezahlt werden – dummerweise immer von den Patienten. Ist es mal wieder soweit, daß ein Operationskandidat die ärztlichen Bemühungen nicht überlebt hat, wird man ins Seminar zitiert, wo man sich dann seinen Ansch. . . abholen kann und die aufgetretenen Fehler erläutert werden, damit sich Ähnliches nicht wiederholt. Rundherum ein gelungenes Game, das nicht nur Spaß bringt, sondern auch noch einen gewissen Lerneffekt hat. Die Ausstattung und der mit 80 Märkern als günstig zu bezeichnende Preis runden den mehr als positiven Eindruck ab. Wer sich zum (Halb-) Gott in Weiß berufen fühlt, oder einfach nur Interesse an der hohen Kunst der Chirurgie hat, kommt an LIFE & DEATH einfach nicht vorbei. Denkt immer daran: Jeder kann ein Brinkmann sein. . .

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0-12

Grafik	9
Sound	9
Realitätsnähe	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

'Wings of Death 2'...

... wird es nicht heißen, das neue Ballerspiel, an dem unter anderen auch Marc Rosocha maßgeblich beteiligt ist. Erscheinen wird es trotzdem noch im September unter dem Eclipse-Label. Daß 'Lethal Excess', der somit inoffizielle Nachfolger zu dem Super-Baller-Knaller ebenfalls eine Menge zu bieten haben wird, steht außer Frage.



LETHAL EXCESS

System: Amiga, Atari ST(E), C-64, empf. VK-Preis: normal, Hersteller: Eclipse, Muster von: Hersteller

Die Story ist unwichtig. Wieder erwartet den Spieler horizontale Action, bei der es dicke kommt. Damit man aber auch im wilden Getümmel nicht völlig die Fassung verliert, steht diesmal die **Zweispielersimultan-Option** zur Verfügung, wodurch das Game bereits das meiste auf dem Markt Befindliche aussticht. Neben den für Marcs Produkte üblichen technischen Daten (PAL-Unterstützung bei den 16-Bitern, STE-Unterstützung, Amiga-Unterstützung, Nutzung von Speichererweiterungen, speicher- und diesmal auch ausdrückbare (!) Highscoreliste, exakte Kollisionsabfrage), für die sich vor allem auch Heinz Rudolf und Claus Frein verantwortlich zeigen, hat man diesmal viel Wert auf das Gamedesign gelegt. Das heißt, das Spiel wird noch 'spielbarer' sein als sein vermeintlicher Vorgänger. In fünf langen und grafikintensiven Levels gibt's Waffen in Hülle und Fülle. 15 verschiedene Bonuselemente können aufgesammelt werden und verhelfen den Spielern zu stattlichen Ausrüstungen. Wer also Gefallen an einem richtig knackig-fetzigen Ballerspiel findet, der sollte sich LETHAL EXCESS schon vormerken. ■

Uli



HARDWARE



SOFTWARE



ZUBEHÖR

Telefon: 021 62 / 1 2073

NAME	Gen.	AM	MS-DOS	ST
3D Constr.Kit incl.Video		109,50	109,50	99,50
Action Station	SIM	74,50	99,50	-
Adv. Destr. Simulator	SIM	69,50	69,50	-
Airline Transport Pilot	SIM	-	99,50	-
Amos Game Basic		99,50	STOS dt	79,50
Armour Geddon	STR	64,50	-	-
B.A.T.	ADV	89,50	89,50	-
Bandit Kings of China	STR	84,50	84,50	-
Bane o.t. Cosmic Forge	ROL	89,50	-	89,50
mit dt. Komplettlösung		109,50	-	109,50
Bards Tale 3	ROL	74,50	74,50	-
Blue Max	SIM	74,50	84,50	-
Buck Rogers deutsch	ROL	89,50	89,50	-
Bundesliga Manager	SIM	49,50	59,50	49,50
Cadaver	ADV	64,50	-	64,50
Centurion Defender	STR	59,50	69,50	59,50
Champions of Kryn	ROL	64,50	74,50	a.A.
Champions of the Raj	STR	64,50	64,50	64,50
Chaos strikes back	ROL	64,50	-	64,50
Crime does not pay	STR	64,50	64,50	64,50
Curse o.t. Azure Bonds	ROL	69,50	74,50	69,50
Das Boot	SIM	74,50	89,50	-
Dark Heart of UUKRUL	ROL	-	84,50	-
Death Knight of Kryn	ROL	a. A.	74,50	-
Drachen von Laas	ADV	64,50	64,50	-
Elite (PC Elite-Gold)	SIM	69,50	89,50	-
Elvira Mistress	ADV	79,50	94,50	79,50
Eye of the Beholder	ROL	79,50	79,50	-
F 15 Strike Eagle II	SIM	84,50	84,50	-
F 16 Falcon	SIM	74,50	89,50	74,50
F 16 Falcon Mission Disk TOO		49,50	-	49,50
F 16 Falcon Miss. Disk 2 TOO		49,50	-	49,50
F 16 Falcon 2	SIM	-	a.A.	-
F 19 Stealth Fighter	SIM	69,50	84,50	69,50
Feudal Lords	SIM	69,50	-	-
Flight of the Intruder	SIM	89,50	99,50	a.A.
Genghis Khan	SIM	84,50	84,50	-
Heroes Quest 2 (Sierra)	ADV	89,50	89,50	-
Heart of China	ADV	-	89,50	-
Hill Street Blues	ACT	59,50	-	59,50
Imperium	STR	64,50	74,50	64,50
Indiana Jones Adventure	ADV	64,50	69,50	64,50
Kick Off 2	SIM	54,50	64,50	54,50
Kick Off 2 Final Whistle	TOO	39,50	-	39,50
Kick Off 2 Winn. Tactics	TOO	29,50	-	29,50
Kings Quest5 16col EGA	ADV	-	89,50	-
Knights of the sky	SIM	a.A.	89,50	-
Legend of Faerghail	ROL	69,50	69,50	69,50

NAME	Gen.	Amiga	MS-DOS	ST
Lemminge	ACT	59,50	89,50	59,50
Links dt. Anltg. VGA	SIM	-	89,50	-
Links courses bountiful	ZUS	-	44,50	-
Links courses Firestone	ZUS	-	44,50	-
Links course Bay Hill	ZUS	-	44,50	-
M 1 Tank Platoon	SIM	84,50	84,50	84,50
M U D S	ACT	67,50	74,50	-
Megatraveller 1 MB	ADV	84,50	84,50	-
Merchant Colony	SIM	74,50	-	74,50
Metal Masters	ACT	69,50	-	69,50
Midwinter 2	STR	84,50	84,50	84,50
Mig 29 Fulcrum dt.	SIM	89,50	89,50	89,50
Monopoly	STR.	79,50	-	-
Moonbase	STR	89,50	99,50	-
NAM 65 - 75	STR	79,50	89,50	79,50
Nightshift	ACT	54,50	54,50	-
Oil Imperium	STR	39,50	49,50	49,50
Panza Kick Boxing	SIM	69,50	74,50	69,50
PGA Tour Golf	SIM	64,50	64,50	-
Pirates	STR	64,50	64,50	64,50
Populous	SIM	64,50	64,50	64,50
Powermonger	SIM	69,50	79,50	69,50
Prince of Persia	ADV	74,50	74,50	74,50
Railroad Tycoon	SIM	79,50	89,50	-
Red Baron	SIM	-	89,50	-
Return of Medusa	STR	a.A.	-	a.A.
Romance of three Kingd.	STR	109,50	109,50	-
Savage Empire	ROL	-	79,50	-
Secret o.t. Monkey Isl.	ADV	69,50	89,50	69,50
Sim City	STR	69,50	64,50	69,50
Sim City Architekt 1+2 je		44,50	44,50	44,50
Sim Earth dt.	SIM	a.A.	99,50	-
Sorc. get all the Girls	ADV	-	74,50	-
Space Quest 4	ADV	-	89,50	-
Spirit of Excalibur	ADV	74,50	79,50	-
SWIV	ACT	64,50	-	64,50
Team Yankee	SIM	72,50	82,50	72,50
Trans World	SIM	69,50	74,50	69,50
Turrican 2	ACT	59,50	-	59,50
U.M.S. 2	STR	79,50	79,50	79,50
Warlords	ACT	69,50	89,50	-
Wing Commander	SIM	a.A.	79,50	-
m.dt.Anl.-auch zuSM1+2			94,50	
Wing Com. Secr. Miss.1	TOO	-	-	44,50
Wing Com. Secr. Miss.2	TOO	-	-	44,50
Wings of Fury	ACT	59,50	74,50	64,50
Wolfpack	SIM	74,50	84,50	-
Wonderland	ADV	74,50	89,50	-

Wenn möglich, liefern wir alle Programme natürlich mit deutschen Anleitungen, oder in deutschen Versionen. Wir führen natürlich auch alle Neuerscheinungen, selbst wenn diese nicht in dieser Anzeige stehen. Einige Neuheiten waren bei Drucklegung dieser Anzeige noch nicht lieferbar. Andere Titel fanden hier vielleicht keinen Platz mehr. Aktuelle Informationen über unseren Telefonservice. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Preislisten gegen frankierten Rückumschlag, bitte System angeben.

HARDWARE für alle

512 KB Speichererweiterung für AMIGA 500 Uhr abschaltbar	99,00
512 KB Speichererweiterung für AMIGA 500 intern Megabit Technologie, Virenfeste AKKU-Uhr, abschaltbar unentbehrlich für jeden AMIGA 500! Spitzenqualität!	129,00
2 MB int. f. A2000(bis 8 MB) v. BSC, absolute Spitzentechnik	399,00
3,5 ext. DiscDrive mit Bus, abschaltbar für AMIGA	189,00
40 MB Filecard mit ALF2 für AMIGA 2000, komplett anschlußfertig. Nur noch einstecken	799,00
BTX-INTERFACE Zum Anschluß von AMIGA an das Postmodern DBT 03	79,00
LASER GAME SYSTEM phantastisches Grafikerlebnis für alle AMIGA/ST/PC, incl. Dragons Lair als CD ab	199,00
Fujitsu DL 1100 24-Nadel-Printer mit Farboption und speziellem Treiber f. AMIGA Workbench/ dt. Handbücher, color	989,00
	899,00

Mäuse für alle!

High Res. Maus f. AMIGA/ATARI 280 dpi m. Mousepad	69,00
Reisware Mäuse für AMIGA/ATARI/PC	77,00
Optical Maus f. AMIGA/ATARI - die ohne Kugel m. Pad	109,00
* für PC - MS und PC kompatibel mit Pad und Software	129,00
Infrarot Mäuse für PC und AMIGA/ST ohne Kabel, gut.Handling	199,00
Infrarot Trackball AMIGA/ATARI	199,00

Joysticks für alle!

Competition Star für AMIGA/ST/PC-64	39,50
Competition Star für XT/AT incl. Steckkarte mit 2.lem Port	89,50
Advanced Gravis der Luxus Stick für AMIGA/ST/PC-64	89,50
Advanced Gravis der Luxus Stick für XT/AT	99,50
Winner 1000 Analog für PC	69,50

Sound für alle!

ROLAND Soundboard LAPC-1 des PC-Klangerlebnis	1089,00
AD Lib Sound Board mit Juke Box Software für XT/AT	229,00
AD Lib Sound Board mit Composer Kit für XT/AT	279,00
SOUND BLASTER deutsche Anleitung	349,00
SOUND BLAS. MIDI CONNECTOR/Sequencer/Kabel	229,50

Public Domain SOFTWARE für AMIGA und PC

Garantiert virentfrei, mit Verity kopiert, z. B.: Game Paket für AMIGA oder PC - 10 Disketten mit den besten PD-Spielen inklusive Porto und Verpackung nur DM 39,50

Versandbedingungen: Bei Vorkasse + DM 5,00, bei Nachnahme + DM 7,00. Ausland nur Vorkasse, EC-Scheck + DM 12,00.
Bestellungen telefonisch: HOTLINE Mo-Fr 9-11 & 14-19 Uhr • Anrufbeantw. 24 Std. • Fax 02162/12074
oder per BTX *RÖSGES SOFTWARE # bzw. *200040216212073 #
Bestellungen schriftlich: HAMO K. Rösge • Rahserstr. 235 • 4060 Viersen 1.
SEGA • NINTENDO • ATARI-Lynx • Micro Genius • PC Engine • NEO GEO • Konsolen & Games (Japan/USA)
Druckfehler & Preisänderungen vorbehalten, Preislisten gegen DM 1,60 in Briefmarken.

1 CD-Player zu gewinnen!
Jeder Leser, der dieses ASM-Schnippelchen auf eine frankierte Postkarte klebt und diese bis zum 15. 9. 1991 an die untenstehende Adresse schickt, kann einen CD-Player gewinnen!
(Rechtsweg ausgeschlossen)

media control

Die Ermittlung der monatlichen Computer-Spiele-Hitparade wird im Auftrag des AKTUELLER SOFTWARE MARKT vom renommierten Hause MEDIA CONTROL übernommen. Über ein sogenanntes „Panel“ von 200 Computerspieleverkaufsstellen, ausgewählt über eine doppelte Schichtung, wird gewährleistet, daß ein repräsentativer Wert gefunden wird.
(Erhebungszeitraum für ASM 8/9/91: 9. 5. - 31. 5. 1991. Ermittelt von: media control, Baden-Baden)



BESTSELLER

Top 10 ATARI ST

Titel	Hersteller
1. Lemmings	Psygnosis
2. Their Finest Hour	Lucasfilm/R.A.
3. The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R
4. F-19 Stealth Fighter	MicroProse
5. Sim City & Populous	Infogrames
6. Great Courts II	Ubi Soft/Blue Byte
7. UMS II - Nations at War	Rainbird
8. Transworld	Starbyte
9. Power Up	Ocean
10. Fantasy World Dizzy	Code Masters

Vier Leute saßen freitags-abends um 21 Uhr völlig entnervt in der Redaktion und suchten eine Bildunterschrift für dieses Foto – fanden keine. Tut uns leid!



Top 10 C64

Titel	Hersteller
1. Teenage Mutant Hero Turtles	Image Works
2. Der Preis ist heiß	Game Tek/IJE
3. Glücksrad	Game Tek/IJE
4. Pirates	MicroProse
5. The Duel - Test Drive II	Accolade
6. Back to the Future III	Image Works
7. Epyx Sporting Gold	Epyx/U.S. Gold
8. North & South	Infogrames
9. Power Up	Ocean
10. Challengers	Ubi Soft

Top 10 Amiga

Titel	Hersteller
1. Lemmings	Psygnosis
2. Railroad Tycoon	MicroProse
3. The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
4. F-19 Stealth Fighter	MicroProse
5. M 1 Tank Platoon	MicroProse
6. Glücksrad	Game Tek/IJE
7. Elvira - Mistress of the Dark	Accolade
8. Das Boot	Mindscape
9. Gods	Renegade
10. Back to the Future	Image Works

Top 10 MS-DOS

Titel	Hersteller
1. F-19 Stealth Fighter	MicroProse
2. Silent Service II	MicroProse
3. M 1 Tank Platoon	MicroProse
4. Glücksrad	Game Tek/IJE
5. Sim Earth	Ocean
6. Wing Commander	Origin/Mindscape
7. Railroad Tycoon	MicroProse
8. Sim City & Populous	Infogrames
9. Ports of Call	Aegis
10. F-16 Falcon	Spectrum Holobyte

HARTS...

Wir präsentieren Euch die Verkaufshitparade der letzten Wochen, ermittelt von MEDIA CONTROL. Wie die Baden-Badener arbeiten, haben wir ja schon in der Juli-Ausgabe erklärt. Ab sofort seid IHR auch am Zug. Schreibt uns Eure zehn Lieblingsspiele, die zehn mit den besten Grafiken und jene mit der besten Musik – und das jeweilige System nicht vergessen! Schickt Eure TOP TEN an den

**Tronic-Verlag
– „Leser-Charts“ –
Postfach 870, 3440 Eschwege**

**Jetzt kommt – TATATATA – ein Glückwunsch an:
ANDREAS JUR aus Bad Salzuflen.**

Er hat geschafft, wovon viele träumen: Andreas hat den TANGRAM-Highscore gebrochen und sich damit den Titel „Master of Tangram“ redlich verdient. Damit hat er den Reigen der Highscore-Jäger würdevoll eröffnet.

Für alle anderen heißt es: Nichts wie 'ran an die Sticks und absoluten Punktegipfel erstürmen! Die schickt Ihr dann an die altbekannte Adresse, wie oben, aber mit dem Kennwort: „Showdown“. Schickt bitte ein FOTO VON EUCH und Eurer erspielten Bestleistung mit!

Leser-Charts Gesamt-Top 10

1. Turrican II
2. Lemmings
3. Eye of the Beholder
4. Shadow of the Beast II
5. The Secret of Monkey Island
6. Space Quest IV
7. Kick Off II
8. Xenon II
9. Lotus Turbo Esprit Challenge
10. Speedball II

Sound-Top 10 (Leser)

1. Turrican II
2. Lemmings
3. Turrican I
4. Shadow of the Beast
5. The Secret of Monkey Island
6. Shadow of the Beast II
7. Wings of Death
8. Super Cars
9. Xenon II
10. Battle Squadron

Grafik-Top 10 (Leser)

1. Turrican II
2. The Secret of Monkey Island
3. The Shadow of the Beast
4. Eye of the Beholder
5. Powermonger
6. Elvira
7. Space Quest III
8. Xenon II
9. Panza Kick-Boxing
10. Gods

Defender für Arme



**CHAMPION
OF THE RAJ**

System: Amiga, PC (640 KByte, alle Grafikkarten, Soundkarten), Atari ST (alle getestet), **empf. VK-Preis:** DM 84,95, **Hersteller:** PSS/Mirrorsoft, London, England, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg 2.

Indien, Anfang des 19. Jahrhunderts. Die Macht des Moguls sinkt.

Rivalisierende Gruppen streiten um die Vorherrschaft. Sikhs kämpfen gegen Moslems, Moslems gegen Hindus. Zwischen allen Fronten befinden sich die britische und die französische



Kriegsfoto: Atari ST

sche Ostindiengesellschaft, die verzweifelt versuchen, ihre Geschäfte aufrecht zu erhalten. Als Sieger und somit zukünftige Machthaber des in Chaos und Anarchie versinkenden Landes zeichnen sich jedoch die Thugs ab, eine die Todesgöttin Khali anbetende Sekte.

Klingt gut, nicht wahr? Das zumindest dachte ich auch, nachdem ich die recht ansprechende deutsche Anleitung gelesen hatte und stürzte mich auf dieses „Strategieprogramm“. Doch die Ernüchterung, sowie Schreikrämpfe und tagelange Migräneanfälle folgten auf dem Fuße. Doch dazu später. Zunächst einmal lud ich CHAMPION OF THE RAJ in den AMIGA. Und lud, und lud, und lud. Also wirklich Freunde, wie habt Ihr bloß solche Ladezeiten zustande gebracht?

Ist die Ladeprozedur abgeschlossen, hat der Spieler die Wahl zwischen sechs Charakteren mit denen er das Spiel bestreiten kann. Aufgabe ist es, die fünf Kontrahen-

ten, sowie die mörderischen Thugs auszuschalten. Auf einer *Defender of the Crown*-ähnlichen Oberfläche können Informationen über die einzelnen Staaten Indiens abgerufen werden. Des weiteren können Feldzüge, Elefantenparaden und Tigerjagden geplant und durchgeführt werden.

Die Grafik präsentiert sich als lupenreine VGA-16-Farben-Emulation. Als toleranter User könnte man darüber hinwegsehen, wenn Animation und Sound gut wären, aber nein – wenn schon geschlampt wird, dann auch richtig. Apropos Animation: Welche Animation? Die ganze Angelegenheit hat stellenweise mehr Ähnlichkeit mit einer Einzelbildschaltung als mit Animation. Besonders böse wird es, wenn man z.B. während der Elefantenparade versucht, den Mauszeiger auf das O.k.-Icon zu bringen.

Da die Parade anscheinend die ganze Rechenpower des Amiga braucht (aus welchem Grunde auch immer), be-

wegt sich der Zeiger entweder gar nicht oder gleich über den ganzen Bildschirm, womit der Zeitpunkt für die ersten Schreikrämpfe gekommen wäre. Die Migräneanfälle stellten sich ein, als ich den Sound zu hören bekam. Wahnsinn, eine 1:1 Umsetzung des PC-Gepiepses, teilweise in einer Tonhöhe, die für Fledermäuse angenehm wäre.



Intrigen auf dem PC

Zur PC-Version ist noch anzumerken, daß von drei Testmustern keines fehlerfrei war. Ich weiß, ich weiß, bei Strategiespielen soll man keine zu hohen Ansprüche an Grafik und Sound stellen, Hauptsache, der Spielspaß stimmt. Wenn aber andererseits auf der Packung mit „Spektakulärer Szenerie, reichen natürlichen Farben und exotischen animierten Spielsequenzen“ sowie mit „Darstellung im epischen Kino-Stil“ geworben wird, kann man schon Einiges erwarten. Unter dem Strich bleibt leider mal wieder nur heiße Luft und ein über alle Maßen ärgerliches Produkt.

Guido Alt



Ganz Indien liegt Michael Jackson zu Füßen.

Foto: Amiga

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	4
Anleitung	9
Spielaufbau	8
Motivation	1
Preis/Leistung	3

»PEINLICH«



IT'S A STARBYTE GAME !!



IT'S MORE THAN FOOTBALL



BOMICO

Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.



BOMICO

Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel.: 061 07/6 20 67



F-15 STRIKE EAGLE II

System: Amiga (1 MB),
empf. VK-Preis: ca. 110
DM, **Hersteller:** Micro-
prose, **Muster von:** Wial-
Versand, 8038 Gröben-
zell.

Kaum ist der Golfkrieg vorbei, bietet MICROPROSE mit F-15 STRIKE EAGLE II den Computerpiloten am Amiga die Möglichkeit, die Geschehnisse auf dem Screen nachzuvollziehen. Doch dies ist nur eines von sechs möglichen Szenarios. Seine fliegerischen Fähigkeiten kann man in Vietnam, Mitteleuropa, Libyen, dem Nahen Osten, am Nordcap und dem mittleren Osten unter Beweis stellen. Man wird bei diesen Missionen vor allem mit Feindflugzeugen russischer Bauart konfrontiert, doch mitunter muß man auch gegen westliche Produkte der Luftfahrtindustrie antreten, wenn diese in das Land verkauft wurden, wo die Mission spielt.

Alle Missionsgebiete sind als Landkarte beigelegt. Diese Karten sind zwar recht gut gemacht, aber zur Orientierung während des Spiels nicht nötig, denn im vollcomputerisierten Cockpit des „Adlers“ ist alles Nötige vorhanden, um das Missionsziel zu finden. So wird

auch das eigentliche Kampfgeschehen von „Fire-and-Forget-Waffen“ bestimmt. Wenn ein Ziel aufgefaßt wurde, sei es in der Luft oder am Boden, reicht der Druck auf den Feuerknopf, um es mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit abzuschießen. Diese Gefechte spielen sich in guter grafischer Qualität ab, und auch das Geräusch der Triebwerke schmeichelt dem Ohr mehr, als bei Flugsimulationen sonst üblich ist.

Als der schwierigste Teil einer jeden Mission erweist sich wieder einmal die Landung, auf der niedrigsten Schwierigkeitsstufe kann diese unangenehme Aufgabe jedoch vom Autopiloten übernommen werden. Dieser Autopilot ist überhaupt eine sehr nützliche Option. Er bringt einen nicht nur zu den vorgegebenen Zielen, sondern auch zurück zum heimischen Flugfeld. Im Gefecht ist er allerdings zu nichts nütze, man schaltet

schnell zu aufmunternden Erfolgserlebnissen kommen – nicht zuletzt wegen des einstellbaren Schwierigkeitsgrades, der außerdem durch Umverwundbarkeitseinstellung ergänzt wird.

Verglichen mit F-16 Falcon, dem Dauerbrenner unter den Flugis, ist F-15 Strike Eagle II einfacher zu bedienen, bleibt dafür aber in puncto Realitätsnähe und Komplexität hinter dem Evergreen zurück. Wer noch über keine, oder wenig Erfahrung auf dem Gebiet der Flugsimulation verfügt, ist im „Adler“ gut aufgehoben, was aber nicht heißt, daß Profis hier nicht auf ihre Kosten kommen. Selbst der ausgebuffteste Jet-Fighter wird Mühe haben, die Missionen auf der höchsten Schwierigkeitsstufe erfolgreich abzuschließen.

Auch wenn man Bedenken bezüglich der in der Simulation vorkommenden Missionsgebiete anmelden kann und das überstrapazierte Feindbild des bösen Russen hier ein weiteres Mal bemüht worden ist, komme ich nicht umhin zu sagen: Ein Strike im Eagle macht Laune... ■

Dirk Fuchser

NAHOST GANZ NAH

Der größte Pluspunkt, den dieses Programm verzeichnen kann, ist jedoch die Anleitung (Deutsch). Das umfangreiche Hauptwerk erklärt wirklich alles, worauf es ankommt. Natürlich fehlen hier die Erläuterungen zu den einzelnen Missionen genau so wenig wie eine Einführung in die grundsätzlichen Flug- und Kampfmanöver. Des weiteren gehören noch ein kleines Heftchen mit den Tastaturbelegungen, die leider nicht immer ganz korrekt sind (DIN!), und eine Quick-Reference-Card zum Lieferumfang.

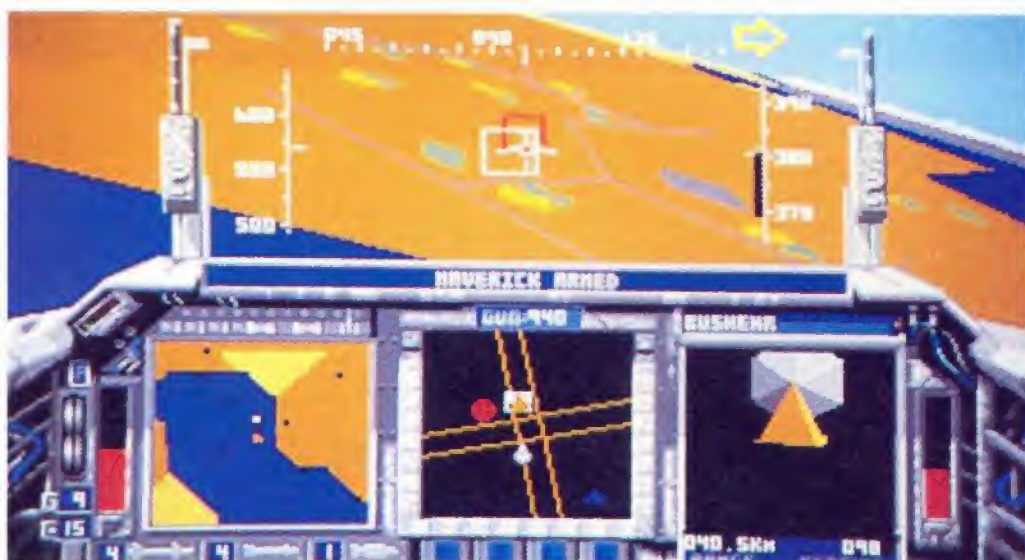
ihn durch eine beliebige Steuerbewegung ab.

Die zu starke Computerisierung des Cockpits empfinde ich als größten Nachteil dieses ansonsten gut gemachten Flugsimulationsprogramms. Es kommt einfach nicht die richtige Dogfight-Stimmung auf, wenn man einen Schwarm gegnerischer Flugzeuge mit den High-Tech-Raketen vom Himmel holt, ohne daß man den Gegner richtig gesehen hat. Dem Anfänger auf dem Gebiet der Flugsimulationen wird dies jedoch gefallen, kann er hier doch recht

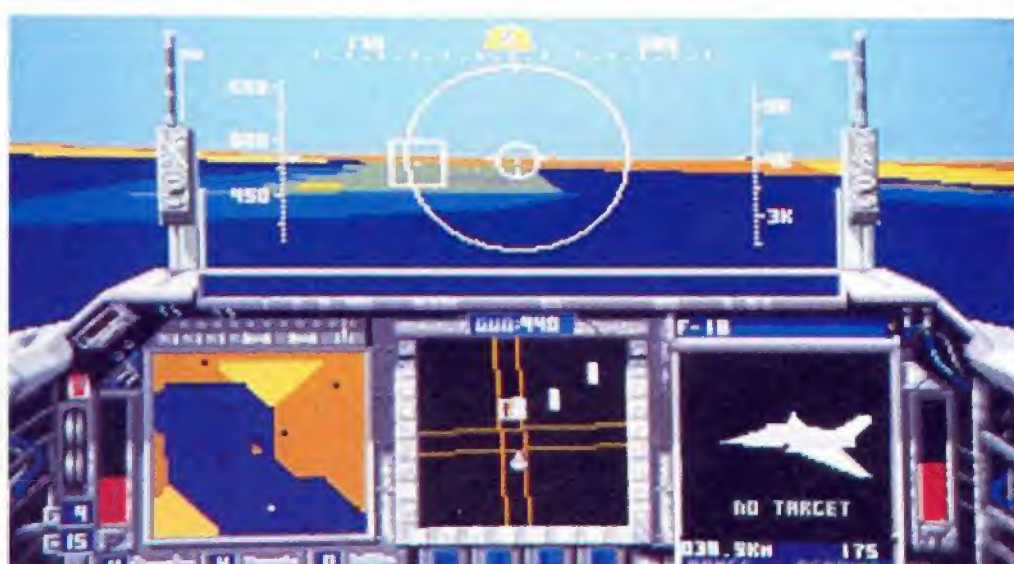
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	9
Realitätsnähe	9
Motivation	10
Preis/Leistung	9

»PRIMA«



Ein Ziel ist gefunden! Gleich düst die Maverick los!



Düsen und kein Ende!

Fotos (2): Amiga



F-14 TOMCAT

F-14
★
TOMCAT
DOGFIGHTING SIMULATION

DER WELTBERÜHMTE FLUGJET
Jetzt als Computersimulation

Kämpfen Sie hoch über den Lüften mit einer Auswahl hervorragender Piloten, um die Überlegenheit im Luftraum. Auf einem abenteuerlichen Flug durchqueren Sie verschiedene Länder, in denen jeweils eigene, unvorhersehbare Gefahren auf Sie lauern. Um diesen zu entkommen, ist nun Ihr ganzes, fliegerisches Können gefragt. Sind sie bereit?

Verschiedene Geschicklichkeitsniveaus machen die F-14 präzise genug für den Experten, einfach genug für den Anfänger, der durch Echtzeit-Filmaufnahmen des letzten, eigenen Einsatzes seinen Flugstil erheblich verbessern kann. Lebendige 3D-Darstellungen in 256 Farbtönen, digitalisierte Soundeffekte, sowie die verschiedensten Blickwinkel machen jeden Flug zu einem Erlebnis.

Willkommen an Bord !

ACTIVISION

**Lieferbar
ab August
für PC &
Composables**



ACTIVISION

RUSHWARE
Computerware

RUSHWARE Microhardwarespezialgeschäft mbH
Bruchweg 126-132 · D-4044 Bülwer
Mitteln Rhein · Kölnalt, Dönitz · Trier

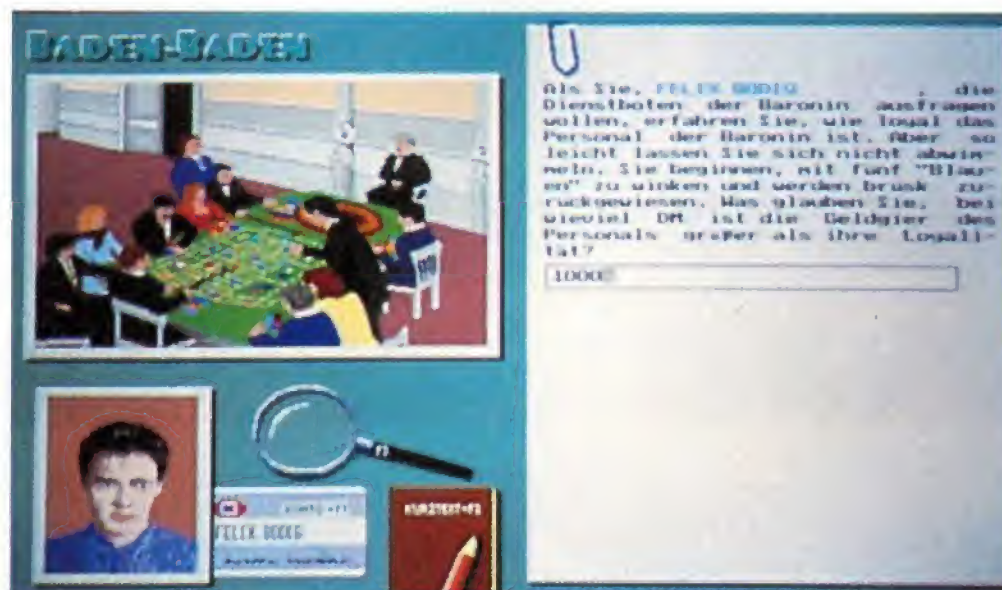
Im Blickpunkt: Rasende Reporter

Ich bedaure es sehr, nicht die fertige Version in den Händen zu halten, bewegte ich mich doch auch bis zum 31. März dieses Jahres noch auf lokaler Ebene. Das heißt übrigens nicht, daß ich gerne einen gehoben habe, sondern vielmehr im Lokaljournalismus zuhause war. Da lachte mein Herz natürlich besonders, als ich das neue Produkt aus dem FALKEN-VERLAG in den Händen hielt.

RASENDE REPORTER, eine Art Adventure? Weit gefehlt, es ist mehr als das: Wissens-, Reaktions- und Gedächtnistest, Entscheidungen fällen und natürlich auch smarter Wettkampf mit „Kollegen“ – sofern man nicht gegen den Computer als Partner antritt, stehen auf dem Terminplan. Ob nun eine Baronin ihren Mann betrügt oder in Dresden der Wiederaufbau gefördert werden soll, ob in Berlin der Datenschutz mißbraucht oder auf dem Brocken Hexen und ähnliches gesichtet werden – bis zu 99 Aufgaben können einen ganz schön auf Trab halten.

Das Programm ist zwar nur eine Vorabversion, doch läßt sich bereits erahnen, daß einiges auf einen zukommen

Man stelle sich vor: Eine Zeitung, eine Rundfunk- oder Fernsehstation bietet eine vier- bis fünfstellige Summe, um an Informationen über einen Skandal oder ein wichtiges Ereignis zu kommen. Als bisher eher glückloser Kleinstadtdjournalist ohne feste Anstellung bietet sich einem DIE Chance, mit seinem Können (dem Schreiben) jede Menge Knete zu verdienen – FALKEN SOFTWARE macht es mit RASENDE REPORTER möglich.



kann – vorausgesetzt, man verfügt über ein gutes Allgemeinwissen. Wer kann z.B. auf Anhieb sagen, welchen Fluß man in Baden-Baden antrifft oder wie die renovierungsbedürftige Kirche in Dresden heißt?

Drei Versuche hat man, wenn man auf solche Fragen antworten soll, aber dann ist „Schulz“, und man hat sein Geld (für die Reise zum Zielort) umsonst investiert. Jene kann man übrigens mit der Bahn, dem Pkw oder – nicht immer – mit dem Flugzeug bewältigen. Auch „Heimrecherche“ ist möglich, ebenso wie ein „aussetzen“, was bei einigen „Meldungen“ sogar ratsam ist, denn manchmal werden einem auch Bären aufgebunden.

„Unangenehme Einlagen“ wie Nebel auf der Autobahn während der Fahrt zum Zielort und Unbestechlichkeit gewissenhafter Angestellter sind weitere Steine, die einem in den Weg gelegt werden, bevor man seine Aufgabe erfüllt, der Artikel (den man noch redigieren muß) gedruckt oder gesendet wird und sich auch das Konto freut.

Meinerer freut sich auf die fertige Version von Rasende Reporter, die im nächsten Heft ausführlich vorgestellt wird. Dieser erste Entwurf für den PC sieht sowohl grafisch (VGA) als auch optional sehr gut aus. Man darf also gespannt sein, wie das Endergebnis nachher aussehen wird.

Übrigens: Die einzelnen Aufträge führen einen quer durch die (wiedervereinte) Republik und sind durchaus nachvollziehbar. Gerade das unterscheidet dieses Programm von den sattem bekannten „im Jahre 2021 kam ein Raumschiff“ – Geschichten. Ob Rasende Reporter ein Hit ist oder nicht, steht in der nächsten ASM.

KLAUS TRAFFORD

Baden – Baden – dort geht der Reporter baden ...

STAY COOL, BABE!



ICE-RUNNER

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Magic Soft, 2320 Plön, **Muster von:** Hersteller.

In Kühlanlagen großer Firmen leben menschenähnliche Wesen! Das sind ziemlich coole Typen, die sich ausschließlich von gefrorenen Früchten ernähren. Den Firmenbossen ist das natürlich gar nicht recht, deshalb versucht man sie zu bekämpfen.



Eisläufer... cool!

ICERUNNER aus dem Hause MAGIC SOFT ist absolut nichts anderes als das bekannte, und von vielen geliebte, Game Loadrunner. Hier hat das Plöner Softwarehaus endlos abgekupfert, dennoch geht deshalb der Spielspaß nicht verloren.

Allein oder mit zwei Spielern kämpft man sich hier durch einen Wust von aneinandergesetzten Eiswürfeln, um dort Früchte einzusammeln; klettert Leitern empor oder hangelt sich an Eisenstangen entlang. Mit Hilfe einer Spitzhacke werden Löcher ins Eis geschlagen, um somit die Verfolger aufs selbige zu legen. Aber Vorsicht! Sollten diese nicht schnell genug einfrieren, steigen sie wieder aus ihren kalten Gräbern, um die Jagd aufs neue zu beginnen. Erst wenn alles

Obst eingesammelt wurde, kann ein Level beendet werden. Leider läßt die Grafik einiges zu wünschen übrig. Die Sprites sind schlecht animiert, Arme und Beine bewegen sich unreal. Außerdem ziehen sie beim Gehen leichte weiße Schlieren auf dem hellblauen Hintergrund, was keine Absicht sein soll.

Alles wurde mit verschiedenen Blautönen gestaltet und wirkt deshalb im wahrsten Sinne des Wortes sehr eintönig. Die einzigen Farbkleckse stellen die Früchte dar. Ebenso einfallslos ist auch die Musi (sehr monoton), dafür funktioniert jedoch die Steuerung tadellos. Nach Ablauf eines Spieles

hat man die Möglichkeit, sich in die Bestenliste einzutragen. Leider ist es nur so, daß sich der Amiga jedesmal just nach Beendigung der Eintragung einen Strick nimmt. Es kann allerdings sein, daß ausgerechnet ich eine fehlerhafte Diskette bekommen habe. Im Ganzen gesehen ist Icerunner aber trotzdem ein schönes Spiel, das langen Spielspaß garantiert. Außerdem: Das Spiel kann für einen Fuffie erstanden werden - da kann man wirklich nicht meckern!

Sandra Alter

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Sound	6
Spielablauf	alt
Motivation	9
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«

THE BEST GAMES:

Sommer-Preise
nur vom 1.7.-1.9.

Lieber Computer-Spieler,
das hier ist wirklich nur ein sehr kleiner Auszug
aus unserem gesamten Spiele-Sortiment -
wir haben immer alles, was im Handel ist.
Alle Neuheiten bekommen wir mit als Erste.
Und Sie natürlich auch -
wenn Sie die neuen Spiele vorbestellen!

Disc only: 64D AM ST PC
= auch auf PC 3.5" zu haben (A-Laufwerk!)
◇ = nur für Amiga mit Speichererweiterung!

Amiga500 Erweiterung auf 1MB:	99			
Erweiterg.+Railroad Tyc. oder +Monkey Isl.		169		
Die gute Soundblaster Card PC			349	
10 - Spiele - Wundertüte	129	219	219	219
3-DConstruction Kit (d) #	70	126	103	126
Arborea Chrystals #		71	71	71
Bane of Cosmic Forge ◇ #		78		78
Billy the Kid #		61	61	70
Brat #		65	62	70
Broker King #	49	65	65	65
Cohort Fighting for Rome #		74	74	74
Cruise for Corps		62	62	74
Death Knights Krynn ◇ #	62	74		74
Domarks Sport Compilation	51	78	78	
Epic Goldrunner 3D #		65	65	78
B. Elliotts NasCar Race #		82		82
Eye of Beholder ◇ #		74		74
Flight of Intruder F.O.T.I. #		78	78	91
Gates of Dawn - Fate		70	70	78
Gods #		62	62	70
Hanibal	40	66	66	
High Energy vol. 2		70	70	78
Jules Verne Space 1889 ◇		91	91	91
Keys of Maramon ◇ #	43	62		74
Lemmings 1 #		62	60	86
Logical #	39	55	55	62
Mega Traveller #		70	70	86

MegaLoMania #	75	75	75
Metal Mutant #	63	63	63
Midwinter 2 Flames #	78	78	82
Moonshine Racer Hillb. #	65	65	70
Nam 1965-1975 ◇ #	70	70	86
Pegasus	70	70	
PGA Tour Golf #	62	62	74
ProFlight Tomado FS	101	101	
Project Prometheus #	39	71	71
Railroad Tycoon #		86	86
Ret. of Medusa 2 (RM2) #	43	70	70
Robozone #	39	70	70
Rules of Engagement ◇ #		62	74
Sect. Monkey Isl. dt. ◇ #		78	78
Shadow Dander	40	62	62
Silent Service 2 #		78	86
Sliders Technosport #		65	65
Spirit of Adventure #	39	66	66
Spirit of Excalibur #		78	94
Super Monaco GP	39	62	62
Technopolis #		70	70
The Simpsons	39	66	66
The Winnings (UBI)		78	78
Toki	47	65	65
Turrican 2 Final Fight ◇	39	62	62
TV Sports Rollerbabs #		78	78
Ultima 6 #	65	83	83
Wild Wheels #		70	70
Wing Commander 1 #		82	82
Winzer #	43	66	66

**** und alle anderen aktuellen Spiele ****
Einige Spiele der Anzeige sind erst angekündigt,
--- bitte jetzt schon mal VORBESTELLEN! ---
Fordern Sie unbedingt unsere kostenlose Liste an:
Für C64 / für Amiga / für Atari ST / für PC.
Ältere Listen / Inserate sind damitersetz: 7.6.91
--- Irrtum/Änderung/Teillieferung vorbehalten. ---
Preise nur für Lieferungen in der o.g. Zeit gültig.

100% FUNTASTIC ComputerWare

1. Die Auswahl komplett -
2. Jeder Preis o.k. -
3. Und der Service super.

Bestellen Sie am besten mit einer Postkarte.
Telefon-Bestellungen Mo - Fr live
von 10-12.30 und 14-17, Fr. bis 15 Uhr.
Telefon-Bestellungen abends & weekend.
Wir liefern im Inland schnellstmöglich
per Post und per Nachnahme (+ DM 8.-)
und Servus Austria! Gruezi Schwyz!
gerne auch ins Ausland (-14%MWSt. +16.-)

FUNTASTIC ComputerWare
Fachversand GmbH
Postbox 14 02 09
Müllerstraße 44 (kein Laden)
D - 8000 München 5
Telefon 089 - 260 95 93
Fax 089 - 268 138

ComputerSpiele - und nix anderes!
Seit 1985.

Wäre doch gelacht, wenn wir die Erde nicht in den Griff bekämen. Oder?



Womit sollen wir beginnen. Daß in Afrika, Südamerika und Südostasien kern-zengerade Schneisen in den Urwald führen, damit der tropische Regenwald besser aus-gebeutet werden kann? Daß man in Frank-reich versucht, die Loire, den letzten unregulierten Strom Mitteleuropas, aus Profitinteresse zu begründen? Oder daß z.B. auch bei uns die natürlichen Windun-gen der Flüsse und Bäche allzuoft wirt-schaftlichen Nutzräumen weichen mußten. Nein! Reden wir lieber über die mehr als drei Millionen WWF-Mitglieder, die begrif-fen haben, daß man die Natur vor mensch-lichem Raubbau schützen muß, wenn man der Erde helfen will. Und die Sie bitten, sich ihnen anzuschließen.



Mensch, die Zeit drängt.

☐ Informieren Sie mich bitte ausführlicher über die
Erträge und Ziele des WWF.
☐ Ich habe mich zu einer ständigen Unterstützung
entschlossen und möchte Mitglied werden.

Name: _____
Straße: _____
PLZ/Ort: _____
Anwerstiftung WWF-Deutschland
z.H. Herrn Dr. Dietrich W. Haug
Postfach 70 11 27, 6000 Frankfurt/M. 70.



Da haut es nicht nur die Figur hin.



Mercs

System: Amiga, Atari ST (beide getestet), **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** U.S. Gold, Birmingham, England, **Muster von:** Hersteller/Leisuresoft, 4703 Bönen.

Oh, ein neues Ballerspiel. Und sooo originell! Der ehemalige (!) U.S.-Präsident ist während einer Friedenstour durch Zentralafrika entführt worden. Die Regierung heuert eine Söldnertruppe zur Rettung an. Und wer ist der

glorreiche Retter? Na? Falsch, nicht Stallone, nein die arme Kreatur vor dem AMIGA/ST. Arm deshalb, weil das Spiel nichts als Unzulänglichkeiten bietet. Die Figuren sind schludrig gezeichnet und animiert, der Hintergrund lieblos gestaltet. Der Sound reißt auch nichts mehr raus (eher rein).

Die Krönung ist aber die Bildschirmaufteilung bei der Amiga-Version. Da MERCS eine Automatenumsetzung ist, dachten die Programmierer anscheinend, sie müßten auch das Bildschirmformat konvertieren. Als Folge davon geriet das Spielfeld sehr

schmal, dafür hat man aber rechts und links einen schönen schwarzen Balken.

Wer wirklich jedes Ballerspiel haben muß, oder wer sein M60 MG mit ins Bett nimmt, soll sich U.S. GOLDS Machwerk in Rambos Namen kaufen. Ansonsten: Hände weg.

Guido Alt

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik ... Amiga/ST 5/4
Sound 4/3
Spielablauf 3/3
Motivation 1/1
Preis/Leistung 2/2

»PEINLICH«

Der Ninja und sein Schlittenhund



SHADOW DANCER

System: Amiga, Atari ST, C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 85 DM (16bit), 50 DM (8bit), **Hersteller:** US Gold, England, **Muster von:** Leisure Soft, 4703 Bönen.

Wenn ein Game vom Amiga oder ST auf eine Konsole umgesetzt werden soll, kann dabei eigentlich nur Besseres herauskommen – zumindest was Grafik und Sound anbelangt. Umgekehrt etwas Vergleichbares hinzubekommen ist schon schwieriger. Da sind sicherlich einige Anstrengungen von Nöten, um nicht daneben zu greifen...

Auf dem Sega Mega Drive war SHADOW DANCER ein Hit. Die Grafiken waren gut, das Scrolling und die Animationen tadellos, selbst die Musi konnte uns beeindruckten. Aber jetzt Schluß mit diesen Lobgesängen, denn jetzt wenden wir uns dem

gleichen Game für Amiga, ST, und C-64 zu. Auf dem Amiga ist der „Schattentänzer“ noch halbwegs erträglich, auch wenn er mit der Konsolenversion wohl kaum etwas gemeinsam hat. Aber schon der ST bringt es kaum noch, über die Version auf dem 64er würde ich am liebsten gar keine Worte mehr verlieren!

Der Ninja-Meister Joe Mushashi ist beauftragt, einen Fiesling namens Suros aufzuhalten, dessen Plan es

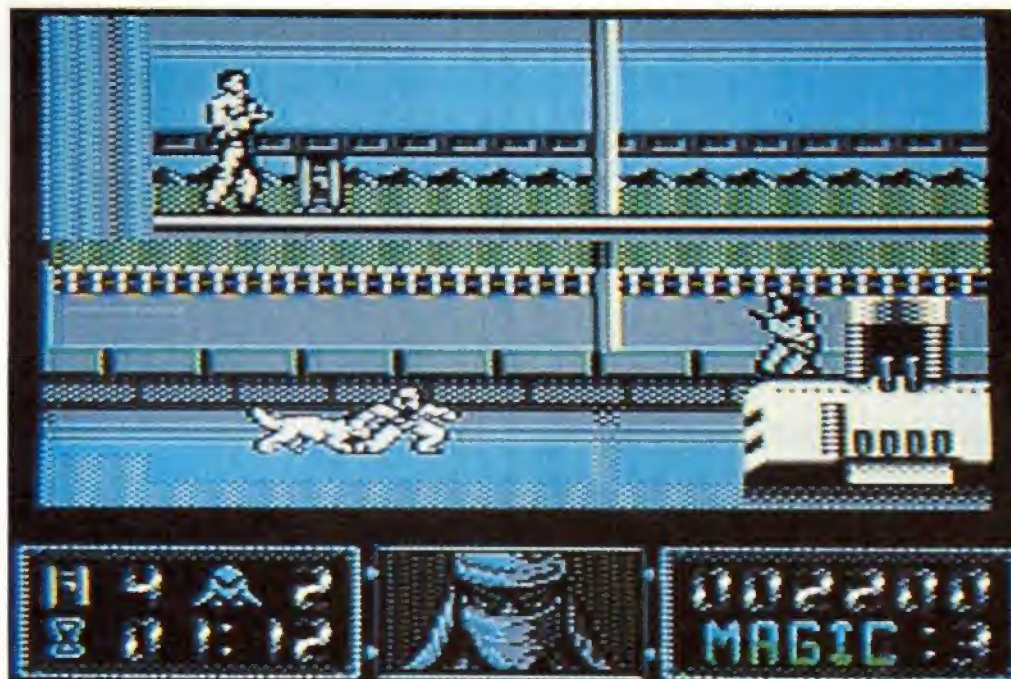
ist, ein US-Shuttle zu vernichten. Hierfür wurde er in der Kampfkunst der Ninjas ausgebildet, und ihm als hilfreicher Begleiter ein bestens abgerichteter Hund mit dem Namen Yamoto zur Verfügung gestellt.

Joe und der schneeweiße Bello ruckeln sich nun also mit diesem Auftrag durch die Acht- und 16Bitter. In drei Stages müssen sie Zeitbomben aufsammeln, um einen Level zu beenden. Hinsichtlich der zahlreichen, eben-

falls schlecht animierten Gegner verläßt sich Joe auf Körper- und Feuerkraft. Der einzige der selbstständig und intelligent denkt ist Yamoto. Er greift ein, wenn Herrchen alle Hände voll zu tun hat. Im Gegensatz dazu stehen die Gegner. Die haben nämlich da, wo Yamoto sein Hirn hat – so scheint es – nur ein großes Loch, denn sie verhalten sich immer absolut gleich.

Noch nicht einmal über die Musi kann man ins Schwärmen geraten. Es ist also vom Konsolenprogramm Shadow Dancer, außer der Story, so gut wie nichts übrig geblieben. Von einem gelungenen Spielablauf kann keine Rede mehr sein. Wie schade!

Sandra Alter



Vorsicht, bissiger Tänzer

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Amiga / ST / C-64
Grafik 6/5/4
Sound 6/6/3
Spielablauf 4/4/4
Motivation 4/3/3
Preis/Leistung ... 4/4/3

»PEINLICH«

Schaffe, schaffe, Häusle baue ...



**BUILD
IT!**

System: Amiga, empf. VK-Preis: ca. 70 Mark, Hersteller: Software 2000, 2320 Plön/Holstein, Muster von: Hersteller.

... Butterbrot statt Schnitzel kaue, denn wer nicht den Pfennig ehrt, der wird nie ein Dagobert! Genau so sieht's aus! Wer ein Haus bauen will, dem darf fast keine Mühe zu viel sein. Beim „Häusle-Bauer-Game“ BUILD IT! von SOFTWARE 2000, müßt Ihr zwar kein Butterbrot kauen, aber abrackern müßt Ihr Euch schon, bis die Hütte endlich steht.

Auf dem Screen erscheinen in bestimmten Zeitabständen Steinchen, die jeweils in zwei verschiedenfarbige Dreiecke unterteilt sind. Genauso schnell, wie sie aufgetaucht sind, sollen sie möglichst auch wieder verschwinden. Allerdings wird man sie nur im Quartett wieder los, indem man vier gleichfarbige Dreiecke so zusammenschiebt, das ein Quadrat entsteht – und siehe da, weg sind sie. Im unteren Bereich des Bildschirms befindet sich eine Leiste, auf der die Anzahl der zu vernichtenden Würfel angege-



Die „Hütte“ – fast bezugsfertig.

Foto: Amiga

ben wird. Außerdem werden hier verbleibende Zeit und erreichte Punktzahl angegeben, wobei das Zeitlimit nach Belieben an- oder abgeschaltet werden kann.

Ebenso wie für das Zeitlimit kann man sich im Anfangsmenü für oder gegen Musi entscheiden, was sicherlich ganz nützlich ist. Denn sie wirkt anfangs sehr erheiternd, nach einer gewissen Zeit kann sie die Nerven allerdings etwas strapazieren – und die braucht man für dieses Game, zumindest wenn mit Zeitlimit gespielt wird. Die ersten drei Level sind noch relativ einfach zu bewältigen, aber schon im vierten wird es haarig. Da nämlich tauchen die ersten „Gegner“ auf: Sägen, Hobel, Schutzhelme, Äxte... Hintereinander aufgereiht bewegen sie sich schlangenartig durch das Bild. Das wird besonders gefährlich, wenn sich schon viele Steine auf dem Bildschirm befinden, also kaum noch Möglichkeit zum Ausweichen besteht.

Nach jedem zweiten Level erscheint eine Zwischensequenz, die einen Bauplatz zeigt. Auf diesem entsteht nach und nach ein Haus: Zuerst das Fundament, dann die Außenwände, der Türrahmen und so on. Das Häusle selbst dient dementsprechend nur als Alibi für dieses Geschicklichkeitsspielchen, das im Comic-Stil auf-

gemacht ist. Die Spielfigur, die zum Hin- und Herschieben der Steine dient, ist ein Bauarbeiter mit roter Latzhose. Die Hintergründe sind – im Gegensatz zu *Shiftrix* (letztes Machwerk von Software 2000) – verschieden gestaltet. Die Wahnsinnsgrafik ist es zwar nicht gerade, aber immerhin schön bunt und abwechslungsreich.

Die Steuerung von Build it! ist etwas gewöhnungsbedürftig, hat man den Bogen aber erst einmal raus, bringt das Game eine Menge Spaß. Die mehr als 50 Level kann man im Übrigen auch mit zwei Spielern austesten. Leider besteht keine Möglichkeit, gleichzeitig zu spielen. Der zweite Spieler muß so lange warten, bis der erste einmal „in Fetzen“ ist. Am besten vermeidet man das, indem man irgendwelche Extras, wie beispielsweise „Next Level“, Schutzschilde oder Joker (alle Steine einer Farbe) aufammelt. Alle Heimwerker können nun also die Kelle auch am Compi schwingen.

Sandra Alter

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	7

»Brauchbar«

Soft-EXPRESS

Direktversand Monika Preil
Postfach 2070, 5407 Boppard
Bestell-Tel.: 06742 / 60233
Bestell-Fax: 06742 / 6754

Amiga + Atari ST	AM	ST
Alcatraz	75,-	75,-
Antares 1 MB	70,-	-
Betrayal	79,-	79,-
Blue Max	80,-	-
Chips Challenge	69,-	69,-
3 D Construction Kid	139,-	139,-
Elvira	79,-	79,-
Empire Galactic	79,-	79,-
Exiler	69,-	69,-
F 19	79,-	79,-
F 29 Retaliator	69,-	69,-
Ishido	84,-	-
Kings Quest 3	89,-	-
Kings Quest 4 (1MB)	99,-	-
Larry 3	99,-	-
M 1 Tank Platoon	-	84,-
Maupiti Islands	79,-	79,-
Mig 29 Fulcrum	80,-	80,-
Muds	75,-	-
Nam 'Vietnam'	79,-	79,-
On the Road	75,-	-
Railroad Tycoon	85,-	-
Red Baron	a. Anfrage	-
Space Quest 3 (1MB)	99,-	-
Spirit of Adventure	69,-	69,-
Sporting Gold	64,-	64,-
Stellar 7	69,-	-
Turricane II	69,-	69,-
Test Drive II	70,-	70,-
Winzer	69,-	69,-
World Champion Soccer	69,-	69,-
Super Monaco Grand Prix	79,-	-
U M S II	79,-	79,-

C64	Disk.	Cass.
Battle Command	40,-	29,-
3 D Construction Kid	79,-	65,-
Elvira	55,-	-
F 16 Combat Pilot	59,-	45,-
Flight Sim. II	89,-	-
Gremlins II	45,-	34,-
Heroes (Sam.)	54,-	40,-
Lotus Esprit T. C.	45,-	39,-
North & South	40,-	34,-
Op. Thunderbolt	45,-	-
Project Prometheus	44,-	-
Return to Medusa	49,-	-
Sim City	49,-	-
Spirit of Adventure	45,-	-
Transworld	49,-	-
Turricane II	49,-	39,-
Ultima VI	69,-	-
Winzer	44,-	-

IBM PC/AT	
3 D Construction Kid	139,-
Battle Command	79,-
Empire Galactic	75,-
Eye of the Beholder	85,-
F 29 Retaliator	84,-
Hard Drivin II	85,-
Heart of China	99,-
Klax	75,-
Lost Patrol	79,-
Mig 29	80,-
LHX Attack Chopper	99,-
Sim Earth	89,-
Spirit of Adventure	79,-
Wing Commander (VGA)	94,-
Silent Service II	94,-
F 19	99,-
Monkey Islands (VGA)	89,-
A. T. P.	109,-
Larry III	89,-
Railroad Tykon	89,-
Red Baron	99,-



Schneller, sonst wird's eng!
Foto: Amiga

Wo?

In ASM!

Ein Label macht von sich reden ...

2x

... ein komplettes **TECHNO-PLUS-SOUND-SYSTEM** für PC (wahlweise für 5.25"- oder 3.5"-Laufwerke) incl. **WING COMMANDER** und Analog-Joystick!!!

(Wert: je 549,- DM)



5x

... **TECHNO-PLUS-AMI-RAM 1000** plus Uhr und 3 Cinemaware-Titel!!!

(Wert: je 199 DM)



10x

... die **TECHNO-PLUS-MAUS**, umschaltbar auf ST/Amiga!!!

(Wert: je 79,95 DM)



In dieser Ausgabe! Für diese Competition wurde das Original-Firmenlogo ein wenig „verfremdet“. Wer dennoch herausfindet, wie die Firma heißt, um die es hier geht, kann mit ein bißchen Glück gewinnen!

Also: Jede Einsendung mit dem richtigen Firmentitel wandert in die **TECHNO-PLUS-Los-trommel**. Einsendeschluß ist der 30. August 1991, Rechtswege sind – wie immer – ausgeschlossen. Die Adresse: **TRONIC-VERLAG**, Redaktion ASM, Kennwort: (Lösungswort) Postfach 870, 3440 Eschwege

Viel Glück!

AMIGA KÖLN 91

Unter der
Schirmherrschaft von
 **Commodore**
und dem


AMIGA
MAGAZIN

01.-03.11.1991
31.10.1991
Fachbesuchertag

Köln Messe
Hallen 5, 6, 7 und 8

Es erwarten Sie
200 Aussteller
und über 60.000
AMIGA-Fans

Kommen Sie zur
größten AMIGA-
Messe der Welt!

Veranstalter:



AMI Shows Europe GmbH
Dr.-Wintrich-Str. 8a
8017 Ebersberg

Fax: 0 80 92- 2 58 07

Schleimbeutel **from** Outerspace



WRECKERS

System: Amiga (getestet), ST, PC, empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, Hersteller: Audiogenic, England, Muster von: Hersteller.

Das Game kommt mit ausführlicher deutscher Anleitung, was angesichts der vielen Aufgaben, die der Player ausführen muß, auch dringend erforderlich ist. Einfach einladen und loslegen, läuft nicht. Das Studium des Handbuchs ist Pflicht, denn sonst bricht nach wenigen Minuten bereits das Chaos über den Spieler herein. Besagtes Chaos kommt in Form grünlichen Schleims – aber füllen wir das Ding besser von vorne auf, wie mein Wasserbett-Lieferant immer zu sagen pflegt. Irgendwo da draußen gibt es also diese Raumstation, die dem intergalaktischen Verkehr als Lotse dient. Nur drei menschliche Besatzungsmitglieder befinden sich an Bord (im Kälteschlaf), die restliche Mannschaft besteht aus Droiden. Alles läuft automatisch, die organische Crew wird nur im Notfall geweckt. Dieser findet auch kurz nach dem Laden des Games statt. Die Ortungsgeräte melden den Angriff unbekannter Lebewesen auf die Station. Einer der drei menschlichen Offiziere wird aus dem Kälteschlaf geholt und muß nun von mir gesteuert werden. Der erste Schritt ist jetzt die Ermittlung der Angriffsrichtung der Aliens. Ein Klick auf den Scanner (das Teil mit den pulsierenden Pfeilen) ruft nacheinander die an den vier Eckpunkten der Station befindlichen Orte auf den Plan. Wie sich herausstellt, erfolgt der Angriff auf Sekti-

Die Zukunft sieht ja nicht gerade rosig aus – zumindest, wenn man die düsteren Visionen vieler Sci-Fi-Games betrachtet. Alle Aliens sind grundsätzlich böse und haben nur die Vernichtung der menschlichen Rasse zum Ziel. So was kommt dabei heraus, wenn man die eigenen Unzulänglichkeiten auf alles Fremde, ob fiktiv oder real, projiziert. Aber wen interessiert das schon? Mich zumindest nicht, denn ich will spieeeeeelen! Also habe ich mir auch AUDIOGENICS neuestes Produkt WRECKERS angetan, was ich dann auch war – „angetan“, meine ich.

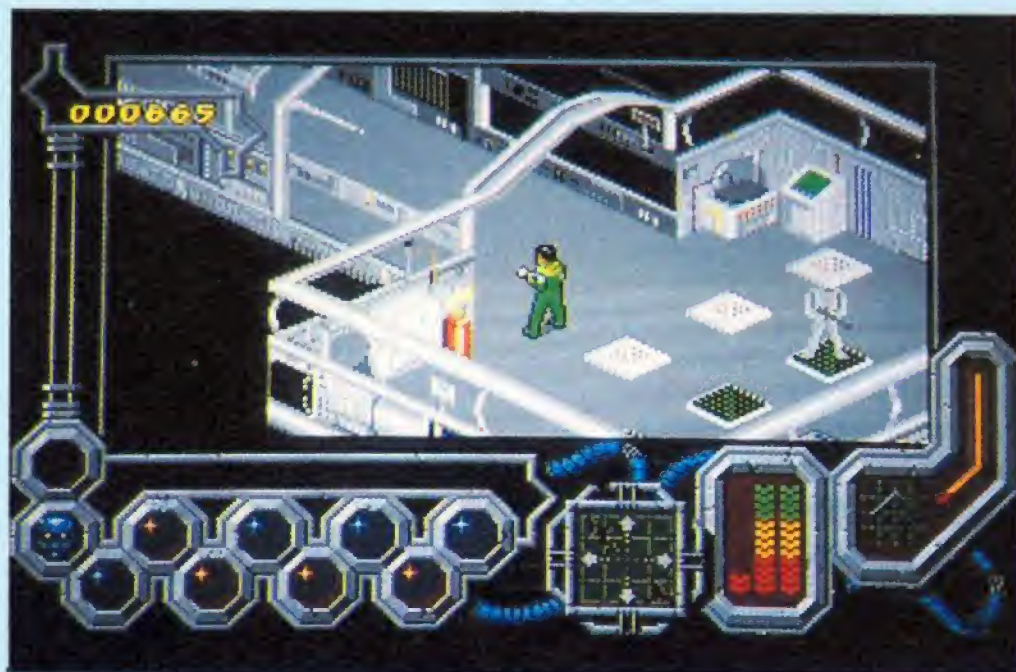
on 1. Also schleunigst den Übersichtsplan der Station aufgerufen (mit den F-Tasten) und sehen, wo's langgeht. Nach kurzem Fußmarsch betrete ich die Geschützstellung des Sektors (Battlepod 1, Tür mit rotem Dreieck). Der Kampfbildschirm mit dem mächtigen Vakuumsauger erscheint. Mit dieser Waffe, die wohl aus einem Staubsauger ent-

wickelt wurde, muß ich nun die Aliens aufsaugen. Leider gelingt es einigen dieser zunächst kugelförmigen Wesen dem Tod im Staubbeutel zu entgehen und sich auf der Außenhülle der Station zu verankern. Von dort fressen sie sich durch die Hülle und dringen in die Anlage ein. Hier erfolgt ihre Metamorphose – sie werden zu wabbligen Schleimbeuteln, die

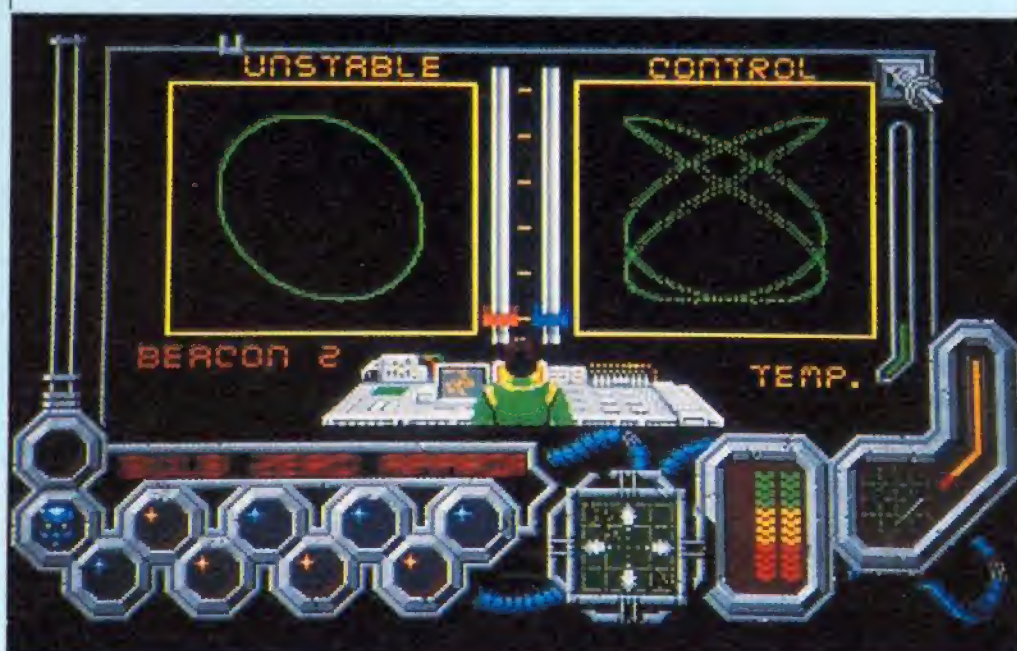
alles fressen, was ihnen in den Weg kommt. Um sie aufzuhalten, schicke ich ihnen meine Droiden entgegen (per F-Tasten), von denen zur Zeit nur drei kampf-schwache Exemplare zur Verfügung stehen. In der Droiden-Fabrik im unteren Stockwerk können Droiden hergestellt werden. Dazu muß ich aber persönlich dorthin und die entsprechenden Anweisungen in den Computer einspeisen. Soweit möglich, überlasse ich die Eliminierung der Schleimis den Droiden, denn sollte ich in einem Kampf übermannt werden, setzen sich die Aliens in dem Körper des Menschen fest und verwandeln ihn in ein nahezu unbezwingbares Monster.

Nachdem die erste Angriffswelle abgeflaut ist, verlasse ich die Geschützstellung (Joystick nach oben halten) und inspiziere die Außenhülle der Station (ins All geht's durch die Türen mit grünem Dreieck). Hier fliege ich mit einem Raumanzug über die Oberfläche und zerstrahle die Aliens, die noch an der Außenhülle haften. Leider kann ich das Werk nicht vollenden, da mir der Computer eine Warnmeldung zuspielt: Der Sender in Sektor 2 ist dejustiert und droht zu explodieren. Den Weg freischießend, gelange ich zum Sender 2 (Bulbroom 2). Nach dem Herantreten an die Schaltkonsole werden zwei grafische Phasendarstellungen eingeblendet, die mittels Schieberegler wieder in Übereinstimmung gebracht werden müssen. In letzter Sekunde gelingt mir die Justierung, und ich mache mich wieder auf den Weg in die verseuchte Sektion....

Wreckers erinnert vom Aufbau her zunächst an *Escape from the Planet of Robot Monsters*, kommt aber im



▲ Der Held ist frisch aufgetaut.
▼ Der Sender muß rejustiert werden.



„WAS MANNI NICHT LERNT, KANN HÄNSCHEN SOFORT!“



MANCHESTER UNITED - EUROPE

System: Amiga (mitgespielt), ST, PC, C-64, CPC, Spectrum, Archimedes, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark (Amiga), **Hersteller:** Krisalis, London, England, **Demo-Version von:** Krisalis, **Besonderheit:** Vier-Spieler-Modus, zwei ohne, vier nur über Adapter.

Schon wieder gehen elf Freunde Hand in Hand und Fuß bei Fuß auf die Suche nach dem Modernen Gral. Klartext: Der Coup muß gelingen, um den Cup zu holen. Drei „Tassen“ stehen hier zur Aus- und Anwahl: Der Pokal der Landesmeister, der der Pokalsieger und der UEFA-Cup. Des weiteren kann man – falls man das nötige Glück, die geeignete Mannschaft und einen Lalli Heldkampf hat – auch um den Super-Cup spielen. Die Rede ist, wie vielleicht schon die meisten Fans bemerkt haben, von König Fußball. Diesmal hat KRISALIS zugeschlagen. Nach ihrem Renner *Manchester United* wurde flugs eine Kombination aus Management und real durchführbarem Spielablauf in den Computer geschraubt. Das Ergebnis: MANCHESTER UNITED EUROPE, ein Game, das an die Klasse des Europapokal-Siegers anknüpft.

Bei der Demo-Version ist eigentlich alles schon recht gut beieinander. Deshalb kann ich an letzter Stelle (Bewertungskasten) schon ein VORLÄUFIGES Urteil abgeben, das ich aber, falls die Steuerung nicht etwas ver-

bessert wird, beim Haupt-Text revidieren muß. Denn: Das Anwählen der Menü-Punkte im Manager-Teil des Games, und schon wären wir beim Thema, per Stick erfolgt momentan noch „automatisch“. Die Icons sollen aber (laut Anleitung) in der Endversion durch „Feuer frei!“ (Knopfdruck) aktiviert werden.

Bevor wir in diesen Abschnitt gelangen, können wir

erweist sich MANCHESTER UNITED EUROPE als einer der besseren Vertreter der Gattung „Chip-Fußball“.

Viele „schöne“ Aktionen (Hackentrick, Bananenflanke, wuchtiger Kopfball oder Bogenlampe) werden von der Soft quasi „mitgeliefert“, will sagen: Bei geschickter Steuerung des Kickers „ergeben“ sich solche Dinge automatisch.



Fußball vom Feinsten: M.U. EUROPE

Foto: Amiga

uns unsere Muttersprache auswählen. Auch der On-Screen-Text ist in jener. Aber: Bisweilen etwas wackelig („Second Goal in Freundschaftsspiel“). Nun bestimmen wir die Matchlänge, den Manager, die Elf, die Auswechselspieler und bei Freundschaftsspielen den Gegner. Wie nicht anders zu erwarten war, kann man das Team individuell zusammenstellen, sich Statistiken widmen und Spieler, die Saft & Kraft verloren haben pausieren lassen. Bis aufs Ballaufpumpen ist so ziemlich alles drin, was man als Hobby-Beckenbauer benötigt.

Das „einzig Wahre“ ist natürlich das Match selbst. Hier

Der Spieler, der dem Ball am nächsten ist, wird aktiviert. Eingebledet wird der Name des Ballführenden (nur beim Team von Manchester sind diese „echt“!). Durch kurzes Drücken des Feuers plus Stick zentriert erreicht man einen Distanzschuß.

Zweimal Feuer und Stickkänderungen bewirken Kurzpass-Spiel, hohe Bälle oder angeschnittene Kicks.

Reingrätschen kann man in den Gegner (Foul; manchmal gibt's Gelb dafür) oder in den Ball, indem man den Stick in Laufrichtung hält und ein paar mal den Button drückt.

Den Keeper könnt Ihr selbst nur bedingt steuern – er bewegt sich aus dem 16er nicht hinaus. Die Spieler, die alle Rückennummern tragen, reagieren in manchen Situationen taktisch etwas merkwürdig. Bei Einwurf Gegner vor deren Tor geht keiner zum Torwart. Das Team zieht sich „würdevoll“ zurück. Ebenso gibt's in „Manchester“ keine Abseits-Regel...

Auf die Knie geht der Tor-schütze, wenn er die Murmel im Gehäuse versenkt hat. Er feiert la Furtok (na ja, vielleicht nicht gar so theatralisch...) seinen Treffer.

Eine Einblendung zeigt den Namen des Goalgetters sowie das Vereinsabzeichen seines Teams. Klasse, denn alle Clubs – und die gibt's reichlich – haben ihr ORIGINAL-„Wappen“ von KRISALIS „bekommen“.

Als ich (Manni) den ERSTEN Fußball-Triumph über Hajo Amann erringen konnte, war die Freude überschwenglich. Doch schon nach kurzer Zeit wurden die „alten Verhältnisse“, dank A-Man, wiederhergestellt.

Aber: Ich werde nie den Versuch aufgeben, dem Kollegen 'mal eine vernichtende Niederlage zuzufügen. ■

Manfred Kleimann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

ERSTER EINDRUCK

Grafik/Animation ...	10
Sound	9
Realitätsnähe	9
Motivation	11
Preis/Leistung	10

»PRIMA«



**Ein Stückchen ASM
abgreifen ...**

...
**mit Eurem
SECRET
SERVICE**

SECRET SERVICE, das
heißt Tips, Tricks, Lösun-
gen, Cheats, Antworten
auf Hint-Hunt-Fragen,
Kopfnüsse, Karten, und
so weiter und sofort etce-
tera - p.p.

Austüfteln, aufschreiben, ab-
schicken & absahnen ... Ob ASM,
ob SPECIAL – jeder veröffentlich-
te Beitrag zum **SECRETSERVICE**
wird ab sofort honoriert!* Es liegt
alles in Eurer Hand ...
Don't forget: Absender, System
und natürlich uns ...

*Das Honorar ergibt sich aus Umfang und
Art der Einsendung, beträgt aber mindestens
20,- DM, nach oben sind kaum Grenzen gesetzt!

**ASM, SECRET SERVICE,
POSTFACH 870,
3440 ESCHWEGE**

HUNTER

SICH ANPASSEN, UM ZU ÜBERLEBEN

Sie sind allein, noch dazu in gegnerischen Gebäuden lauern Gefahren zu entkommen, sie müssen Geschick und Ausdauer gilt es geheimnisvoll Gebäude und
Der Hunter hat den W

MISSION
394-KST-9S
CODENAME
H·U·N·T·E·R

ACTIV

HER

LEBEN. ZERSTÖREN, UM ZU SIEGEN.

ten. Sie haben nur eine Möglichkeit den überall
kämpfen! Kämpfen um zu überleben! Mit viel
3D Landschaften, scheinbar unüberwindbare
er zu erobern.

en zum Sieg. Sie auch?



VISION

Lieferbar ab September für Amiga und Atari ST

Vertrieb: Rushware Microhandelsgesellschaft m
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2.

Fünf Freunde langweilen sich zu Tode



THE FAMOUS FIVE 1 - FIVE ON A TREASURE ISLAND

System: Amiga (getestet), Atari ST, IBM und Kompatible, empf. VK-Preis: ca. 70 DM, Hersteller: Enigma Variations, Harrogate, **Muster von:** Schuster, 4620 Castrop-Rauxel.

Wer kennt sie nicht, die zahlreichen Kinder- und Jugendbücher der britischen Autorin Enid Blyton? Serien wie die „Geheimnis-Reihe“, „Die Schwarze Sieben“ und vor allem „Fünf Freunde“ begeistern seit Jahrzehnten und sind in viele Sprachen übersetzt worden. Da war es nur eine Frage der Zeit, bis sie auch als Hörspiel und fürs Fernsehen adaptiert wurden.

Und nun will der bislang unbekannte englische Hersteller ENIGMA VARIATIONS an den „Fünf Freunden“ profitieren, indem er sie für Heimcomputer umgesetzt hat. Unter dem Titel **THE FAMOUS FIVE 1 - FIVE ON A TREASURE ISLAND**, bei uns unter „Fünf Freunde auf der Schatzinsel“ bekannt, ist nun ein Text-Grafikadventure herausgekommen. Doch wer sich den Bekanntheitsgrad der Vorlage und seiner Autorin zunutze macht, muß auch Kritik vertragen können, wenn das Ergebnis zu wünschen übrig läßt. Im vorliegenden Fall ist dies angebracht...

Als Spieler ist man in der Lage, sich in jede der handelnden Personen (Julian (Julius), George (Georg, eigentlich Georgina), Dick (Richard) und Anne sowie dem



Disk Tools Graphics People Complete : 888%

You go West.

You are in the front garden of Kirrin Cottage which is gay with many flowers. The cottage is not really a cottage at all, but rather a large house built of old white stone with roses climbing at the front. A path leads Southwest to the back garden. The narrow MORE...

Nix los in Kirrin Cottage...



Disk Tools Graphics People Complete : 884%

You stand inside a sombre looking study lined on all sides with many shelves. You can see an antique desk, and a pleasant view of the moors and back garden through the French windows to the West. The hallway is North.

Anne and Dick enter.

... arme Enid Blyton!

Fotos (2): Amiga

Hund Timmy (Tim), verwandeln zu können. Das ist notwendig, weil jedes Kind über andere Fähigkeiten verfügt. So ist Julian der Stärkste, Anne die Schwächste, Dick ist ziemlich dünn, während George gut schwimmen kann.

Wer sich die (englischen) Texte durchliest, wird kaum Schwierigkeiten haben, in bestimmten Situationen dem richtigen Kind die Führung zu überlassen.

Nur so kann ich mir erklären, daß ich nach einer halben Stunde bereits 20 Prozent des Adventures gelöst hatte. Vielleicht wurde bei der Programmierung aber auch berücksichtigt, daß die Romanvorlage für Kinder von acht bis zwölf Jahren empfohlen wird, und auch

das Adventure entsprechend konzipiert.

Mal ganz abgesehen davon, daß es relativ wenige Achtjährige geben dürfte, die einen Amiga haben, ist dies noch lange kein Grund, die Logik auf der Strecke zu lassen. So trägt eines der Kinder beispielsweise Brote bei sich. Ich „befehle“, daß sie eine kleine Schwimmpartie machen und anschließend die Brote essen, was sie wahrhaftig tun! Würdet Ihr nasse Brote essen???

Muß man bei anderen Adventures von Anfang an mehr oder weniger harte Nüsse knacken, so beginnt dieses Game eher lahm: Räume untersuchen, Gegenstände mitnehmen – sofern das Programm überhaupt den Befehl versteht, denn

der Parser läßt nur bestimmte Worte zu („kiss“ kennt er beispielsweise nicht, dafür können sich die Kinder mit „smack“ eine Ohrfeige geben!). Irgendwie kommt keine Atmosphäre auf, weil niemand so genau weiß, worum es eigentlich geht. Wer das Buch kennt (und das dürften viele sein) ist natürlich schlauer, langweilt sich aber zu Tode, weil er sich ja halbwegs denken kann, was als Nächstes passieren wird.

Ich habe unseren A-Man gebeten, sich das Spiel auch mal anzuschauen, da er zumindest dieses Buch nicht kannte und auch nicht die entsprechende Folge im Fernsehen gesehen hat. Hier ist seine Meinung:

„Obwohl ich kein allzu großer Adventure-Fan bin, konnten mich Klassiker wie *The Pawn*, *Corruption*, *Fish* voll begeistern. Doch bei diesem Anfängerwerk fehlte mir von der ersten Sekunde an jegliche Motivation. Es kommt absolut keine Spannung herüber, der Spielspaß wird durch banale Texte gänzlich zum Erliegen gebracht. Auf die Grafiken kann man getrost verzichten.“

Würde das Game nur einen Zehner kosten, so wäre es Mittelmaß. So aber ist es knapp am Flop des Monats vorbeigeschrammt. Das Geld sollte man entweder in bessere Programme investieren oder sich dafür Bücher von Enid Blyton holen... ■

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	3
Vokabular	5
Handlung	2
Atmosphäre	2
Preis/Leistung	2

»MIES«



Direkt vom Hersteller oder vom guten Fachhandel in Ihrer Nähe

AMIGA * AMIGA * AMIGA

Programm-Name	Artikel- Bezeichnung	Preis in DM
Professional Music Artist	PMA	34,90
Megamighty Intro-Designer	MID	34,90
Create a Shape V2.0	CAS	69,90
Twintris	TW	39,90
Big VIC ohne Kabel	BV OK	49,90
Big VIC mit Kabel f. A500, A2000	BV 500	69,90
Big VIC mit Kabel f. A1000	BV 1000	69,90
Ted and Pat	TP	34,90

C64/128 * C64/128 * C64/128

Programm-Name	Artikel- Bezeichnung	Preis in DM
Shadow-Writer	SW	14,90
Demo-Designer	DD	14,90
Demo-Designer-Erweiterung	DDE	11,90
DD u. DDE zusammen	DD+DDE	24,90
MGOS Classic V2.2	MGOS	29,90
Demo-Maker de Luxe	DMDL	19,90
DMDL-Erweiterung	DMDLE	14,90
DMDL u. DMDLE zus.	DMDL+DMDLE	31,90
Professional Ass	PA	29,90
Double Falcon	DF	14,90
C.O.P.-Shocker	CS	29,90
Laurin	LA	14,90
RoMuzak	RO	24,90
Intro-Designer	ID	19,90
Game-Graphics-Designer	GGD	19,90
Adress-Securer	AS	14,90
Sicherheitspaket (CS+LA+AS)	SP	54,90
Game-Maker-Paket (PA+RO+GGD)	GMP	69,90
Demo-Demon	DEMON	14,90
Ultimate Intro Studio	UIS	19,90
X-Ample's Intro Architect	XIA	24,90
C. H. A. P.	CHAP	14,90
Final Designer	FD	19,90
Time Composer	TC	19,90
Disk Mag Creator	DMC	24,90
Trigger Writer	TR	14,90

Public Domain * Public Domain

243 PD-Disketten für den C64/128 und 72 PD-Disketten für den Amiga aus eigener Zusammenstellung warten darauf, von Ihnen kennengelernt zu werden. Für den Amiga sind noch ca. 5.000 PD-Disketten aus anderen Serien lieferbar. C64-PD ab 4,00 DM, Amiga-PD ab 4,50 DM je Disk.

Liste anfordern! * Liste anfordern!

Bestellen Sie noch heute gegen eine Schutzgebühr von 3,00 DM in Briefmarken eine Liste mit unserem Komplettangebot für Ihren C64/128! Die Schutzgebühr für eine Amiga-Liste beträgt 1,50 DM in Briefmarken. Portokosten sind jeweils inbegriffen.

Versandkosten Inland: Vorkasse 3,50 DM, Nachnahme 5,50 DM. Versandkosten Ausland: Vorkasse 5,50 DM

Hier erhalten Sie Digital Marketing Produkte und selbstverständlich auch Programme anderer Hersteller:

W-1000

B.I.T.S. Datentechnik
Spiele in Berlin
Jagowstr. 17
1000 Berlin 21
☎ 030 / 3938203

W-2000

G-I-R Softwarevertr.
Peter Grantz
Hauptstr. 49
2401 Ratekau
☎ 04504 / 4115

Software Empire
Lars Puncken
Butjadinger Str. 15
2880 Brake
☎ 04401 / 5849

W-3000

S + H Software
Leipziger Str. 25 a
3446 Meinh.-Frieda
☎ 05651 / 32546

W-4000

Software House
Gasthausstr. 12
4190 Kleve
☎ 0281 / 25922

Software House
Auf dem Dudel 8
4230 Wesel
☎ 0281 / 25922

Crocodile Software
Krumme Grube 10
4790 Paderborn
☎ 05251 / 23192

Die Cassette GmbH
Markt 13
4950 Minden
☎ 0571 / 29847

W-5000

Soft Express
Monika Preil
Schulgasse 4 a
5407 Boppard
☎ 06742 / 60233

Siegfried Hundt
Feuersbach. Str. 10 a
5901 Wilnsdorf-
Flammersdorf
☎ 02737 / 1283

W-7000

Rainer Safferthal
Fronackerstr. 55
7050 Waiblingen
☎ 07151 / 562506

Hans Schraft
Ziegelhüttenstr. 50
7547 Wildbad
☎ 07081 / 3622

Hobby Computer
Shop
Kreuzstr. 36
7850 Lörrach
☎ 07621 / 2662

W-8000

Software Dreams
Marco Beetz
Oberdorfstr. 30
8643 Küps-Theis.
☎ 09264 / 6160

Software- Händler?

Hier könnte auch Ihre
Anschrift stehen!
Nähere Informationen:



**Digital
Marketing**

Software-Herstellung und -Vertrieb

Dieter Mückter

Krefelder Str. 16

D-5142 Hückelhoven 2

☎ (02435) 2086, 1295, 428



**CRIME
DOES NOT
PAY**

System: Amiga (gestestet), PC (reingeschaut),
empf. VK-Preis ca. 85 DM,
Hersteller: Titus, Gagny,
Frankreich, **Muster von:**
United Software, 4835
Rietberg 2

Mit CRIME DOES NOT PAY ist ein Adventure auf den Software-Markt gekommen, bei dem Ihr in die Rolle eines Mafiosi schlüpfen, möglichst viele Bürger Eurer Stadt auf Eure Seite bekommen und am Ende Bürgermeister werden sollt, um so als „Pate“ die Oberherrschaft über das Verbrechen zu gewinnen. Am Anfang habt Ihr die Wahl zwischen der italienischen und der chinesischen Mafia, die einem höheren Schwierigkeitsgrad gleichkommt, außerdem wählt Ihr eine von fünf Sprachen.

Drei Personen sollen Euch bei Eurem Vorhaben unterstützen: Zwei Männer und eine Frau warten darauf, Eure Befehle auszuführen. Dabei bleibt es dem Spieler überlassen, ob er alles mit Waffengewalt oder – was sinnvoller ist – mit List und Köpfchen zu lösen versucht (wobei einige Situationen scheinbar nur mit der Knarre zu bewältigen sind). In nahezu jedem Gebäude der Stadt findet man Hinweise auf frühere „Vergehen“ bekannter Persönlichkeiten der Stadt, Geld, Munition, Busfahr-scheine (die man oft benutzen sollte, denn in den Straßen warten Punker mit stählernen Fäusten und patrouillierende Polizei auf Euch) und Schlüssel, die es einem ermöglichen, in die verschlossenen Gebäude zu gelangen. Außerdem findet man hier und da auch Disketten, die es ermöglichen, den Spielstand abzuspeichern (soll das etwa witzig sein?).

Die Spur des Paten

Die Personen, die Ihr in den Gebäuden vorfindet, sind übrigens recht gesprächig – vorausgesetzt, Ihr habt bestimmte Dinge bei Euch, die sie gesprächig machen. Dies kann Geld genauso sein wie eines der besagten Schriftstücke, die sie erpreßbar machen.

Leider beinhaltet das Programm zuviele Mängel, um es auch nur annähernd „gut“ bewerten zu können. So bal-let ein mit MG bewaffneter Punk auf Euch, während die Polizei seelenruhig einhermarschiert. Zieht IHR jedoch die Waffe, um Euch zu wehren, so werdet Ihr verhaf-

tet. Das Schießen auf den Straßen ist obendrein Glückssache, denn hat Euch einer der anderen Gegner mal in der Mangel, so müßt Ihr dessen Schläge einstekken, ohne daß Ihr Euch wehren könnt. Auch in manchen Gebäuden taucht ein Schütze auf, der auf Euch zielt und abdrückt, was weitere Anwesen- de nicht stört). Wehrt Ihr Euch, so habt Ihr automa- tisch auch die andere Person, die sich in dem Zimmer be- findet, gegen Euch.

Gegenstände, die Ihr ge- funden habt, lassen sich nur dann benutzen, wenn Ihr in einem Gebäude seid. Dies

gilt auch für den Busfahr- scheine, was mich an einer ge- wissen Logik des Spiels zwei- feln läßt, denn seit wann hal- ten Busse in Häusern?

Grafisch ist das Game auf dem Amiga nicht gerade be- rauschend, aber immerhin sind die Figuren noch er- kennbar. Die PC-Grafik hin- gegen ließ fast mein Käse- brötchen wieder hochkom- men – etwas derartig schlech- tes ist mir bislang nicht vor- gekommen. Ruckelscrolling ist übrigens bei beiden Ver- sionen angesagt.

Tja, bliebe noch die Hand- lung. . . Türen aufschließen, mit in Gebäuden befindli- chen Personen sprechen, Ge- genstände mitnehmen und später anwenden. . . ob da Ti- tus wohl mit dem Untertitel „Das offizielle Mafia-Spiel“ nicht doch etwas hochgegrif- fen hat? Ähnliches gab es schon zuhauf; man denke nur an den Klassiker *Murder on the Mississippi*, wenn- gleich die Rollenverteilung damals anders war.

Doch hauchte man damals sein Leben wenigstens aus Unachtsamkeit aus, so kann man bei Crime does not pay dem Unheil gar nicht entrin- nen. Entweder „peng“ oder selbst einstecken (was natür- lich wertvollen Lebenssaft kostet). Kurzum: Das ge- steckte Ziel, Bürgermeister zu werden, erreicht man trotz aller guten Vorsätze zu- mindest auf den Straßen nur mit Gewalt – eine Logik, die so nicht stehenbleiben kann.

Wer unbedingt wissen will, wie man Pate wird, sollte sich die Filmtrilogie anschauen – das Game braucht dafür ei- gentlich niemand so richtig.

Klaus Trafford



Enthüllt: Hamburger machen aggressiv!



Der Fleischer is fölllich ssteif.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

	Amiga/PC
Grafik	6/0
Steuerung	7/4
Spielablauf	6/4
Motivation	6/0
Preis/Leistung	6/2

»DÜRFTIG/MIES«



AS

MEGA-PACK!!!

JAHRGANG ASM '90

**10 AUSGABEN
KOMPLETT***

**FÜR NUR
60,- DM
INCL. 1 SAMMELORDNER**



Bitte
Bestellkarte
benutzen!

▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ * solange Vorrat reicht ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲

PROFESSOR GESUCHT

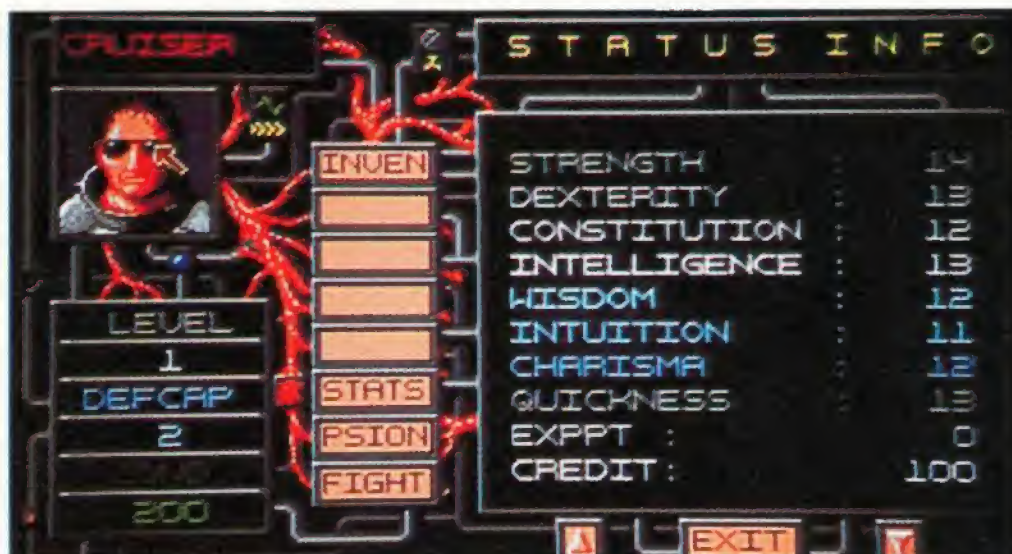


CHAOS IN ANDRO- MEDA

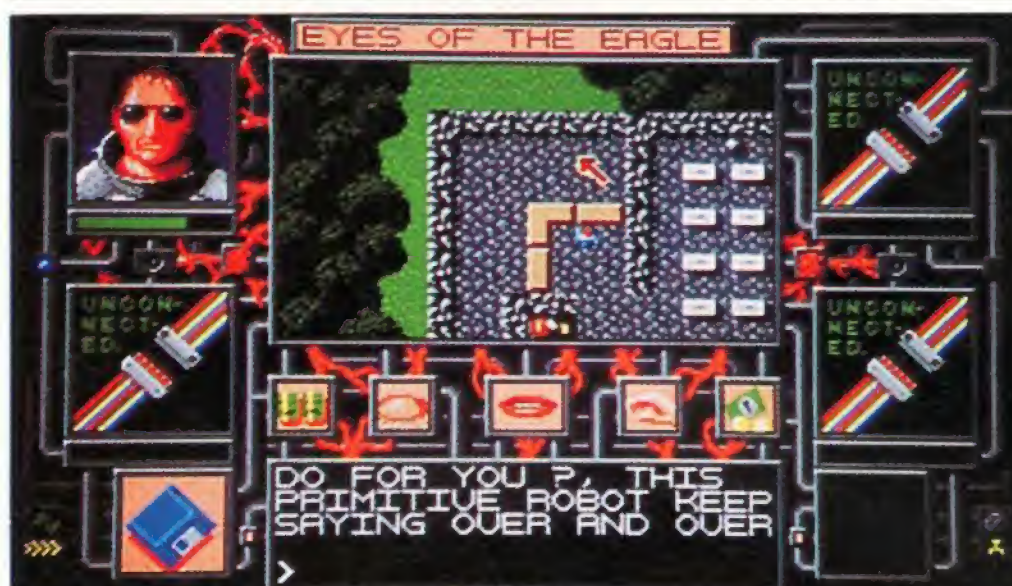
System: Amiga, empf. VK-
Preis: ca. 80 DM, Herstel-
ler: On-Line Entertain-
ment, Muster von: Her-
steller.

CHAOS IN ANDROMEDA ist eine Mischung aus Rollenspiel und Adventure, bei dem es darum geht, einen Planeten zu erforschen. Die eigentliche Aufgabe ist es jedoch, einen entführten Wissenschaftler zu befreien. Dieser Professor ist nicht nur eine bedeutende politische Figur, sondern zu allem Überfluß besitzt er gewisse Kenntnisse, die unter keinen Umständen in Feindeshand geraten dürfen. Um den Geheimnisverrat auf jeden Fall zu verhindern, ist es dem Geheimagenten, dessen Part natürlich der Spieler übernimmt, sogar erlaubt, den Professor nötigenfalls zu liquidieren, wenn eine Befreiung nicht möglich ist. Auf Koranis 12, so heißt der Planet, auf dem sich alles abspielt, wird eben mit harten Bandagen gekämpft.

Zu Beginn der Suche nach dem Professor befindet man sich in der Nähe des Raumschiffs, das den Helden nach Koranis 12 gebracht hat. Bei einer kleinen Unterhaltung mit dem Piloten stellt sich dann heraus, daß an dieser Stelle noch ein paar Ausrüstungsgegenstände für den Helden bereitliegen: Eine Impfpistole, eine Art Rüstung, eine Dose Spinat und der schon vorhin erwähnte Walkman. Derart ausgerüstet, macht man sich auf den Weg, um den Planeten zu erforschen und natürlich den Professor zu befreien.



Charakterlich einwandfrei



Durchs Dach gebaut.



Das Taxi nach Koranis

Fotos (3) Amiga

Nach wenigen Augenblicken wird man auch schon mit den ersten Einheimischen konfrontiert, die in der Anfangsphase jedoch zumeist recht freundlich sind. Im weiteren Verlauf der Suche hat man mit seinen Mitmenschen jedoch nicht so viel Glück und wird – wie sollte es anders sein – in so manchen Kampf verwickelt. Da diese Fights ziemlich schnell

tödlich für den Helden enden können, tut man gut daran, den Spielstand häufig zu speichern. An dieser Stelle möchte ich meine Schilderungen von Koranis 12 abbrechen und die Erforschung des Planeten den Adventure-Profis überlassen.

Die Bedienung des Programms wird komplett mit der Maus abgewickelt, wobei

keine Probleme auftauchen. Als besonders vorteilhaft erweist sich dies bei der Bewegung des Helden. Man kann ihn sehr schnell durch die Landschaft wandern lassen, auch wenn das an einigen Stellen etwas zu „zappelig“ ausgefallen ist.

Grafisch ist das Programm guter Durchschnitt, der Sound ist gut und hat eine witzige Besonderheit: Zu Anfang des Games findet der Held einen Walkman und an ihm eine Melodie auswählen, die er – und natürlich auch der Spieler – die ganze Zeit ins Ohr gedudelt bekommt. Im Hauptbildschirm sieht man die aktuelle Umgebung, in der man sich gerade befindet, und kann von hier aus auch alle wichtigen Tätigkeiten ausführen.

Die „Verwaltung“ des Helden und seiner im Laufe des Spieles dazustoßenden Gefährten, geschieht in Untermenues, die bei einem Klick auf das Portrait des gewünschten Charakters erscheinen. In diesen Untermenues werden auch die Kämpfe mit unfreundlichen Zeitgenossen geführt. Dieser Fight-Modus ist etwas seltsam ausgefallen und bedarf der Gewöhnung. Ansonsten ist das Programm sehr bedienungsfreundlich. Ganz so gut wie die Bedienung ist die Anleitung nicht. Sie ist zwar klar gegliedert, aber in Englisch. Normalerweise stellt diese Tatsache kein großes Problem dar, in diesem Falle war die Anleitung jedoch mit vielen Wörtern gespickt, die ein Nachsehen im Wörterbuch erforderlich werden ließen. Trotz allem werden mutige Abenteurer ihren Spaß an diesem Game haben. ■

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Steuerung	9
Handlung	9
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	9

»PRIMA«



EIN Schiff wird kommen



CASH

System: Amiga, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Max-Design, Muster von: Hersteller.

Bargeld lacht, Bankkonten kichern und Aktien grinsen – das hat schon der alte Onassis gewußt. Bei CASH von MAX-DESIGN geht es darum, sich als Schiffsmagnat die Taschen zu füllen und natürlich auch seine Firma zum Erblühen zu bringen. Beobachten der Märkte, der Börse, der Konkurrenten und sogar die Einbeziehung des Wetters ins Geschäftskalkül sind nötig, wenn man bei Cash keinen Crash erleben möchte. Nach dem Eingeben des Namens und der Gründung einer Firma bekommt man sein Startkapital von 10 Millionen. Das hört sich gewaltig an, aber 9 Millionen gehen gleich bei der Anschaffung des ersten Schiffes wieder drauf. Sodann wird auch schon gestochen – in die See nämlich. Auf der Suche nach profitablen Geschäften schippert man um die Welt,

kauft hier mal 50.000 Tonnen Kupfer, verhökert sie andern Orts, freut sich über den hoffentlich erzielten Gewinn und lädt sich den Pott mit Bauxit voll. Das dabei das Schiff mit der Zeit nicht besser wird, versteht sich von selbst. Besonders wenn man in den kühlen Jahreszeiten die nördlichen Routen befährt, muß man sich über Schäden, die durch Kollisionen mit Eisbergen entstehen, nicht wundern. Da heißt es abwägen, ob von den hohen Gewinnen dieser risikoreichen Fahrten noch etwas übrigbleibt, wenn man das Schiff wieder repariert hat.

Die Grafik ist handelssimulationsmäßig eher schlicht, aber übersichtlich. Manche Menüpunkte, wie Bank und Werft sind etwas detailreicher und liebevoller gestaltet. Der Sound beschränkt sich auf die üblichen Piepstöne bei Eingabe und Fehlern, sowie ein Tuten, wenn ein Schiff ausläuft. Die Anleitung geht ebenfalls in Ordnung, an manchen Stellen könnte etwas mehr Ausführlichkeit nicht schaden. Ein paar Tips, wie man es am Besten anstellt, würde ich mir ebenfalls wünschen.

Wie dem auch sei: Fans von Handelssimulationen werden bei Cash auf ihre Kosten kommen.

Dirk Fuchser

ASM-Wertung von 0 bis 12

Grafik	8
Anleitung	9
Spielaufbau	10
Motivation	9
Preis/Leistung	9

»PRIMA«

KaroSoft

Jürgen Vieth

AMIGA

3-D-Construction-Kit, Anlgt. dt.	125,90	Larry III, komplett deutsch 1 MB +	89,00
Aces of the Great War (Blue Max) dt.	74,50	Logical, Anlgt. deutsch	56,00
Airbus A 320, kompl. deutsch	99,00	Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. dt.	69,00
AMOS, Game Creator, incl. Runtime	105,00	Kings Quest V 1 MB +	89,00
Antares, Anlgt. deutsch	69,00	Lemmings, Anleitung deutsch	64,00
Armour-Geddon, Anleitung deutsch	64,00	Loom, komplett deutsch	75,00
Australian Pioneers, kompl. deutsch	67,00	M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch	75,00
Bandit Kings, Handbuch deutsch +	89,00	Maniac Mansion, kpl. deutsch	69,00
Bane of the Cosmic Forge, 1 MB	89,00	Merchant Colony, Handbuch deutsch	69,00
Bard's Tale III, Handbuch deutsch	64,00	MIG 29, Handbuch deutsch	79,50
Buck Rogers, kpl. deutsch 1 MB	89,00	Monkey Island, kompl. deutsch, 1 MB	74,50
Bundesliga Manager, kpl. deutsch	55,00	N.A.M., komplett deutsch	74,50
Cadaver, komplett deutsch	67,00	On The Road, komplett deutsch	62,50
Cadaver Level Disk, deutsch +	a.A.	PGA Tour Golf, Handbuch deutsch	64,00
Centurion Def. of Rome, deutsch	64,00	Pirates, deutsches Handbuch	66,00
Chuck Yeager's 2.0, Handb. deutsch	64,00	Powermonger, Handbuch deutsch	71,50
Cohort, Anleitung deutsch	69,00	Powermonger-DATA-Disk, Anl. dt. +	39,00
Crystals of Arborea, Anlgt. deutsch	67,00	Railroad Tycoon, kpl. dt., 1 MB	74,50
Das Boot, Handbuch deutsch	74,50	SIMCITY u. Populous, Handb. deutsch	74,50
Dungeon Master, kpl. dt., 1 MB	72,50	Sim Architecture I u. II, Hdb. dt. je	39,90
Elvira, komplett deutsch 1 MB	74,50	Space Quest III, kompl. deutsch +	89,00
Eye of the Beholder 1 MB	74,50	Space Quest IV 1 MB +	89,00
F 15 Str. Eagle II, Handb. deutsch	74,50	Swords and Galleons, Anlgt. dt. +	74,50
F 16 Falcon, Handbuch deutsch	79,00	Their finest Hour, dt. Anleitung	75,00
F 16 Mission-Disk I u. II dt. Hdb. je	55,50	Transworld, kompl. deutsch	69,00
F 19 Stealth Fighter, Handb. dt.	75,00	Turrican II, Anlgt. deutsch	64,00
Flames of Freedom, Anlgt. deutsch	74,50	UMS II, Handbuch deutsch 1 MB	74,50
Flight of the Intruder, Handb. dt.	74,50	Wings, Handbuch deutsch, 1 MB	75,00
Genghis Khan, Handbuch deutsch 1 MB	89,00	Wolfpack, Handbuch deutsch 1 MB	75,00
Great Courts II, Anlgt. deutsch	69,00	Zak McKracken, kpl. deutsch	67,00
Gunboat, 1 MB	74,50	Speicherkarte 512KB/Uhr/abschaltb.	99,00
Hero Quest, Anleitung deutsch	64,00	X-Power professional Cartridge	229,00
Kaiser, Comp.u. Brettsp., kpl. dt.	99,00	X-Copy II prof.	79,00

ATARI ST

3-D-Construction-Kit, Anlgt. dt.	129,50	Killing Cloud, Handbuch deutsch	74,50
A 10 Tank Killer +	79,50	Kings Quest V +	89,00
Airbus A 320, komplett deutsch	99,00	Loom, komplett deutsch	75,00
Armour - Geddon, Anlgt. deutsch	64,00	Imperium, Handbuch deutsch	64,00
Australian Pioneers, kompl. deutsch	74,50	Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. dt.	69,00
Battle Isle +	69,00	Kaiser, Comp.u. Brettspiel, dt.	99,00
Aces of t. Great War (Blue Max) dt. +	74,50	Larry Triple Pack, I/II/III	109,00
Bundesliga Manager, kpl. deutsch	59,00	Lemmings, Anleitung deutsch	64,00
Cadaver, komplett deutsch	67,00	M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch	75,00
Cadaver Level Disk, deutsch	a.A.	Maniac Mansion, komplett deutsch	69,00
Chuck Rock, Anleitung deutsch	64,00	Megatraveller, Handbuch deutsch	69,00
Das Boot +	74,50	MIG 29, Handbuch deutsch	79,50
Dungeon Master, kpl. deutsch	69,00	Monkey Island, komplett deutsch	74,50
Chaos Strikes Back	69,00	N.A.M. Handbuch deutsch	74,50
EPIC, Anleitung deutsch +	69,00	On the Road, komplett deutsch	62,50
European Superleague, Anlgt. dt.	64,00	Pirates, Handbuch deutsch	65,00
F 15 Str. Eagle II, Handb. dt. +	74,50	Powermonger, Handbuch deutsch	71,50
F 16 Falcon, dt. Handbuch	74,50	Powermonger-DATA-Disk deutsch +	39,00
F 16 Falcon-Mission-Disk I, dt. Hdb.	55,50	Railroad Tycoon, Handb. deutsch +	74,50
F 16 Falcon-Mission-Disk II, " "	55,50	Shadow Dancer, Anleitung deutsch	64,00
F 19 Stealth Fighter, Handb. dt.	75,00	Sim City u. Populous, dt. Handb.	74,50
Flight Sim. II, kompl. deutsch	82,50	STOS - The Game Creator, deutsch	49,00
Flames of Freedom, Anlgt. dt. +	74,50	Super Monaco Grand Prix, Anlgt. dt.	64,00
Flight of the Intruder, Handb. dt. +	74,50	Team Suzuki, Handbuch deutsch	64,00
Gods, Anleitung deutsch	64,00	Their finest Hour, dt. Anl. 1 MB	75,00
Great Courts 2, Anleitung deutsch	69,00	Trans World, komplett deutsch	69,00
Hero Quest, Anleitung deutsch	64,00	Turrican II, deutsche Anleitung	64,00
Kick Off II, dt. Anleitung	56,00	UMS II, deutsches Handbuch	74,50
Final Whistle, dt. Anleitung	39,00	Zak McKracken, kpl. deutsch	69,00

IBM

3-D-Construction-Kit, kpl. deutsch *	125,90	M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch *	88,00
Airbus A 320, kompl. deutsch *	99,00	Magic Candle *	71,50
Airline Transp. Pilot (SubLogic) *	89,50	Maniac Mansion, kpl. deutsch *	69,00
Australian Pioneers, kompl. dt. *	74,50	Mario Andretti's, Handb. deutsch *	71,50
Bandit Kings, Handbuch deutsch *	89,00	MIG 29, Handbuch deutsch *	79,50
Bane of the Cosmic Forge *	89,00	Monkey Island, kpl. dt. VGA HD *	89,50
B.A.T., Handbuch deutsch *	74,50	Monkey Island, kpl. deutsch EGA *	74,50
Castles, Handbuch deutsch *	79,50	N.A.M., komplett deutsch *	89,00
Chuck Yeager's Air Combat, Hdb. dt. *	79,50	Railroad Tycoon, dt. Handbuch *	89,90
Das Boot *	82,50	Red Baron, kompl. dt. EGA/VGA + *	89,00
ELITE Gold, Handbuch deutsch VGA *	89,50	Red Baron englisch EGA *	75,00
Elvira, komplett deutsch *	95,00	Rise of the Dragon, kpl. dt. + *	89,00
Eye of the Beholder *	74,50	Secret Wraps of the Luftwaffe +	89,90
F 117 A Nighthawk (Stealth F.2.0) + *	89,90	Silent Service II, Handb. dt. *	86,50
F 15 Strike Eagle II *	89,90	Sim Earth, deutsch *	95,00
Flames of Freedom, Handb. dt. *	89,90	SimCity u. Populous, Handb. dt. *	74,50
Flight Sim. 4.0, dt. Version *	144,00	Space Quest III, kpl. deutsch! *	89,00
Aircraft Designer, f. FI.4.0, engl. *	79,50	Space Quest IV VGA oder EGA je *	89,00
Aircraft Designer, f. FI.4.0, dt. *	96,50	Spirit of Adventure, Handb. dt. + *	74,50
Buck Rogers, kompl. deutsch *	89,50	Their finest Hour (Battle of Brit.) *	75,00
Galleons of Glory + *	74,50	TV-Sports Basketball, dt. Handb. *	79,50
Genghis Khan, Handbuch deutsch *	89,00	UMS II, Handbuch deutsch *	82,50
Great Courts II, Anl. deutsch + *	69,00	Wing Commander HD + LD *	72,50
Heart of China VGA + EGA je *	89,00	Wing Commander II *	a. A.
Indiana Jones (Graf. Adv.) kpl. dt. *	75,00	Wing Comm. Scenery Disks I u. II je	39,90
Jet Fighter II *	89,90	Zak McKracken, kpl. deutsch *	69,00
Keys of Maramon *	71,50	AdLib - Soundkarte deutsch *	205,00
Kings Quest V/EGA od. VGA *	89,00/99,00	AdLib Soundk. + Visual Composer *	269,00
Larry III, komplett deutsch! *	89,00	Soundblaster, Handb. deutsch *	375,00
Lemmings, Anleitung deutsch *	79,00		
Lexicross, Anlgt. deutsch *	74,50		
Links, Golf-Simulation, Handb. dt. *	89,90		
Loom, komplett deutsch *	75,00		

* auch auf 3.5" Disketten
+ Bei Drucklegung noch nicht lieferbar
Änderungen vorbehalten

SPIEELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS).
VORKASSE 5,- · UPS-EXPRESS NACHNAHME 12,00 DM · POST-NACHNAHME 8,-
AUSLAND NUR VORKASSE + 10,- DM

RUFEN SIE UNS AN:

☎ 0 21 03 - 4 20 88 ODER 01 61 - 2 21 70 07

ODER SCHREIBEN SIE UNS:

POSTFACH 404 · 4010 HILDEN

KEIN LADENVERKAUF · NUR VERSAND.



Sail away!





Gegner ohne Ende bietet Zirix.



Leider besitzt das Game nur vier Level.

Ganz

SCHÖN

verspielt



ZIRIAX

System: Amiga, empf. VK-
Preis: ca. 75 DM, **Hersteller:** The Software Business, **Muster von:** Mediencenter Iserlohn, 5860 Iserlohn.

Es tut sich was im weiten Weltenraum: In einer Neuauflage der ungezählten Space-Operas wird zwischen Irgendwo und Nirgendwo wieder geballert, was das Zeug hält. Dieser Krieg der Sterne, mithin ein Ballerspiel reinsten Wassers, wurde inszeniert von einer Crew namens THE WHIZ KIDZ, die damit wohl ihr Erstlingswerk vorlegen. Unter dem gleichfalls unbekannten Label THE SOFTWARE BUSINESS können sich nun alle erfahrenen Sternenkrieger und solche, die es werden wollen, an ZIRIAX erfreuen. Warum dieses Spiel so heißt, war leider nicht zu erfahren, denn eine Hintergrundstory fehlt – tut aber sowieso nichts zur Sache. Viel wichtiger scheint mir, daß Zirix über vier megaknackige, horizontal scrollende Levels verfügt, die der

Spieler mit seinem Raumschiff absolvieren muß. Natürlich gibt es feindlich gesonnene Sprites in Massen, natürlich fehlen End- und Zwischen-Endgegner ebenso wenig wie diverse Zusatzausrüstungen, mit denen das eigene Raumschiff bessere Überlebenschancen in heiklen Situationen erhält. Das Aufsammeln der Extras geschieht dabei auf altbekannte Weise: Bestimmte Angreiferformationen hinterlassen nach ihrem vollständigen Ableben ein kleines Bonus-symbol, das aufgenommen werden kann. Für jedes eingesackte Icon rutscht ein pulsender Cursor auf der Extrawaffenleiste um eine Position weiter nach rechts. Wird die Space-Taste gedrückt, ist die entsprechende Extrawaffe in Funktion. Der Spieler kann (in der Reihenfolge ihrer Wertigkeit) Speed-up's anwählen, einen Rückwärtsschuß, ein Schutzschild, den Powerschuß, Granaten und Waffendrohnen.

Die Ausrüstung kann jedoch noch so gut sein – der hammerharte Schwierigkeitsgrad macht das Spiel zu einem immerwährenden Kampf zwischen dem Können des Spielers um dem der Programmierer. Und die

Jungs haben's wirklich drauf! Mit Leichtigkeit werden Horden von Sprites und Schüssen animiert, das Parallax-Scrolling sanft am Auge des Spielers vorbeigeführt. Natürlich kackt auch ein Amiga mal ab, wenn's auf dem Screen zu bunt wird, doch das tut dem Spielablauf und der hochgradigen Spielbarkeit von Zirix keinen Abbruch. Ebenfalls durchweg gelungen, ist das Design der Gegner und die diversen Background-Grafiken. Eindeutig erkennbar ist die starke Anlehnung an den Klassiker *Menace*: Biolevels wechseln mit futuristischem High-Tech-Kram ab; schwarze Löcher, Granatwerfer, heranrasende Raketenstaffeln, Minenfelder, Suchraketen, fixe Mini-Sprites und riesige Endgegner gehören zu den Unannehmlichkeiten, die es zu bezwingen gilt. Dabei merkt man ganz deutlich,

daß die Whiz Kidz aus der Szene kommen, denn sie verstehen nicht nur das programmiertechnische Handwerk, sondern protzen mit Vorspann, Abspann, zoomenden Sternenhimmel, Colourcycling und bieten zur Untermalung für jedes Level einen anderen Game-on-Sound, dazu eine Titelmelodie nebst stimmungsvoller Hymne zu Spielbeginn. Allerdings kann das aufwendige Outfit nicht darüber hinwegtäuschen, daß Zirix schlicht und einfach zu wenig Levels bietet.

Zwar werden diese auf der Packung als gigantisch angepriesen, sind aber im Idealfall schon nach 15 Minuten durchgezockt. Es scheint tatsächlich so zu sein, daß die Verspieltheit der Whiz Kidz auf Kosten des Spielumfangs gegangen ist. Schade drum, denn sonst hätten wir den Hitstern gern vergeben! ■

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	9

»PRIMA«



0 21 54
61 59

ARBIROSOFT

0 21 54
61 59

AMIGA-Software

3D Construction Kit	kpl.dt. 129.90
688 Attack Submarine	dt. 59.90
A 10 Tank Killer	1MB 79.90
Advanced Destroyer Sim.	dt. 69.90
AMOS - Game Creator	99.90
Armour Geddon	dt. 59.90
Bane of Cosmic Forge 1MB	74.90
Bane of Cosmic Forge *	kpl.dt. 79.90
Bards Tale 3	dt. 59.90
Battle Chess 2 *	dt. 64.90
Betrayal	dt. 69.90
Blue Max	dt. 69.90
Brat	dt. 59.90
Buck Rogers	1MB kpl.dt. 84.90
Bundesliga Manager	kpl.dt. 54.90
Cadaver	kpl.dt. 64.90
Centurion-Def. of Rome	dt. 59.90
Champions of Kryn	1MB dt. 64.90
Chuck Yeagers 2.0	dt. 59.90
Codename Iceman	1MB 79.90
Colonels Bequest	1MB 79.90
Conquest of Camelot 1MB	79.90
Creatures *	69.90
Cruise for a Corpse *	kpl.dt. 64.90
Crystals of Aborea	kpl.dt. 64.90
Curse Azure Bonds 1MB	dt. 69.90
Cybercon 3	59.90
Das Boot	dt. 69.90
Defender of the Crown	29.90
Dinowars	dt. 49.90
Drachen von Laas	kpl.dt. 59.90
Dragonflight	kpl.dt. 69.90
Duck Tales	dt. 64.90
Dungeon Master	1MB kpl.dt. 64.90
Elvira	1MB kpl.dt. 69.90
European Superleague	kpl.dt. 59.90
Eye of the Beholder	1MB 69.90
Eye of the Beholder *	kpl.dt. 74.90
F-15 Strike Eagle 2	1MB dt. 79.90
F-16 Combat Pilot	dt. 64.90
F-19 Stealth Fighter	dt. 69.90
Flight of the Intruder *	dt. 69.90
Genghis Khan	74.90
Gods	dt. 59.90
Great Courts 2	dt. 64.90
Gunboat	1MB 69.90
Hard Drivin 2	59.90
Harpoon	1MB dt. 69.90
Hill Street Blues	59.90
Horror Zombies	dt. 59.90
Hostages	29.90
Imperium	dt. 59.90
Indiana Jones Adv.	kpl.dt. 64.90
Indianapolis 500	dt. 59.90
International Ice Hockey	dt. 59.90
It came fr. Desert	1MB dt. 69.90
Keys of Maramon	59.90
Kick Off 2	kpl.dt. 54.90
Kick Off 2 Winning Tactics	29.90
Kings Quest 4	1MB 79.90
Kings Quest 5 *	84.90
Kult	29.90
Last Ninja 2	29.90
Legend of Faerghail	kpl.dt. 64.90
Leisure Larry 3	1MB 79.90
Leisure Larry 3 *	1MB kpl.dt. 89.90
Lemmings	dt. 59.90
Life & Death	64.90
Loom	kpl.dt. 69.90
Lost Patrol	kpl.dt. 59.90
Lotus Esprit Turbo	dt. 59.90
M 1 Tank Platoon	dt. 69.90
M.U.D.S.	kpl.dt. 64.90

AMIGA-Software

Manchester United Europe *	59.90
Megatraveller 1	1MB kpl.dt. 69.90
Midwinter 2 *	kpl.dt. 79.90
Moonbase	79.90
North & South	29.90
Oil Imperium	kpl.dt. 54.90
Operation Stealth	kpl.dt. 59.90
Panza Kick Boxing	dt. 69.90
Pepe Hammer Pneumatic *	54.90
PGA Tour Golf	dt. 59.90
Pirates	dt. 59.90
Police Quest 2	1MB 79.90
Pool of Radiance	1MB dt. 59.90
Populous	dt. 59.90
Ports of Call	kpl.dt. 59.90
Power Monger	dt. 69.90
Power Monger Data *	dt. 39.90
Predator 2	dt. 59.90
Quest for Glory 2	1MB 84.90

PC-Software

3D Construction Kit	kpl.dt. 129.90
A 10 Tank Killer	79.90
Advanced Destroyer Sim.	dt. 69.90
Airline Transport Pilot	89.90
Arachnophobia	dt. 69.90
Bane of Cosmic Forge	74.90
Bane of Cosmic Forge *	kpl.dt. 79.90
Bards Tale 3	dt. 69.90
Big Business	dt. 59.90
Bill Elliot's Nascar *	79.90
Blue Max	79.90
Buck Rogers	kpl.dt. 84.90
Budokan	dt. 34.90
Bundesliga Manager	kpl.dt. 59.90
Castles	dt. 79.90
Centurion-Def. of Rome	dt. 64.90
Champions of Kryn	dt. 69.90
Codename Iceman	79.90
Colonels Bequest	79.90

PC-Software

Indiana Jones Adventure	kpl.dt. 69.90
Indianapolis 500	dt. 64.90
Jetfighter 2	89.90
Keys of Maramon	69.90
Kings Quest 4	79.90
Kings Quest 5 (HD)	89.90
Kings Quest 5 *	kpl.dt. 99.90
Klax	dt. 59.90
Knights of the Sky	dt. 89.90
Kult	29.90
Legend of Faerghail	kpl.dt. 69.90
Leisure Larry 3	kpl.dt. 89.90
Lemmings	dt. 79.90
LHX Attack Chopper	dt. 89.90
Links (HD)	dt. 84.90
Loom	kpl.dt. 69.90
Lufthansa A320 *	kpl.dt. 89.90
M 1 Tank Platoon	dt. 79.90
M.U.D.S.	kpl.dt. 69.90
Magic Candle	69.90
Manchester United Europe *	69.90
Mario Andretti	dt. 69.90
Martian Dreams (HD)	79.90
Medieval Lords	69.90
Mega Fortress *	79.90
Megatraveller 1	kpl.dt. 79.90
Midwinter 2 *	kpl.dt. 89.90
Might & Magic 3 *	kpl.dt. 79.90
Moonbase	99.90
North & South	29.90
Oil Imperium	kpl.dt. 54.90
Operation Stealth	kpl.dt. 69.90
PGA Tour Golf	dt. 64.90
Pirates	59.90
Police Quest 2	79.90
Populous	dt. 64.90
Ports of Call	kpl.dt. 79.90
Quest for Glory 2	79.90
Quest for Glory 3 *	84.90
Railroad Tycoon	dt. 79.90
Red Baron (HD)	84.90
Red Baron *	kpl.dt. 89.90
Reederei	kpl.dt. 54.90
Rick Dangerous 2	dt. 59.90
Riders of Rohan *	84.90
Rise of the Dragon (HD)	79.90
Rise of the Dragon *	kpl.dt. 89.90
Secret Missions 2 (HD)	39.90
Secret of Monkey Is.	kpl.dt. 84.90
Secret Weapons Luftwaffe *	79.90
Shanghai 2	dt. 79.90
Sherman M 4	29.90
Silent Service 2	dt. 79.90
Sim Earth	kpl.dt. 89.90
Sorcerers get all Girls	64.90
Space Quest 3	kpl.dt. 89.90
Space Quest 4 (HD)	84.90
Spirit of Excalibur	dt. 84.90
Supremacy	dt. 84.90
Test Drive 3	69.90
Their Finest Hour	dt. 69.90
TV Sports Basketball	dt. 79.90
Typhoon of Steel	69.90
Ultima 6 (3&5)	74.90
UMS 2 - Nations at War	dt. 84.90
Warlords	64.90
Wayne Gretzky 2 (3&5)	69.90
Wild West World *	kpl.dt. 89.90
Wing Commander (HD)	79.90
Wolfpack (3&5)	dt. 79.90
Wonderland	dt. 79.90
Yeager Air Combat	dt. 79.90
.....und viele weitere Titel!!!	

Wir sind

aus dem wohlverdienten Urlaub zurück,
mit vielen brandneuen Titeln
für Ihren AMIGA oder PC.

Fragen Sie doch mal nach!



Railroad Tycoon	1MB kpl.dt. 79.90
Reederei	kpl.dt. 54.90
Rick Dangerous 2	dt. 59.90
Rise of the Dragon *	1MB 84.90
Robocop 2	dt. 59.90
Secret Monkey Is.	1MB kpl.dt. 69.90
Sherman M 4	29.90
Sim Earth *	dt. 89.90
Space Quest 3	1MB 79.90
Space Quest 3 *	1MB kpl.dt. 89.90
Space Quest 4 *	1MB 84.90
Speedball 2	dt. 64.90
Stellar 7	59.90
Stormball	dt. 59.90
Stratego *	dt. 64.90
Super Monaco G.P.	dt. 59.90
Supremacy	dt. 69.90
Their Finest Hour	dt. 69.90
Toyota Celica Rallye	dt. 59.90
Turrican 2	dt. 59.90
TV Sports Basketball	dt. 69.90
Ultima 5	dt. 69.90
Warlords	1MB 64.90
Wild West World	kpl.dt. 79.90
Wolfpack	1MB dt. 69.90
Wonderland	1MB dt. 69.90
.....und viele weitere Titel!!!	

Command HQ *	dt. 79.90
Conquest of Camelot	79.90
Countdown	69.90
Cruise for a Corpse *	kpl.dt. 64.90
Crystals of Aborea *	kpl.dt. 69.90
Curse of the Azure Bonds	69.90
Das Boot	79.90
Death Knights of Kryn	69.90
Defender of the Crown	29.90
Dinowars	dt. 59.90
Duck Tales	dt. 64.90
Elite Plus	dt. 84.90
Elvira	kpl.dt. 89.90
European Superleague	kpl.dt. 59.90
Eye of the Beholder	69.90
F-15 Strike Eagle 2	79.90
F-16 Falcon 3.0 *	89.90
F-19 Stealth Fighter	79.90
F-29 Retaliator	dt. 79.90
Flight Simulator 4.0	kpl.dt. 149.90
Flight Sim. Designer	kpl.dt. 109.90
Great Courts 2 *	dt. 64.90
Gunship 2000 *	79.90
Hard Nova	dt. 69.90
Heart of China	84.90
Hill Street Blues	59.90
Imperium	dt. 69.90

Telefonische Bestellungen: Mo.-Fr. durchgehend von 9:00 bis 18:00 Uhr. Kein Ladenverkauf! Programmliste gegen DM 2,50 in Briefmarken.

ARBIROSOFT A. Hübner, Kleine Frehn 20, 4156 Willich 3, Tel.: (0 21 54) 61 59, Fax 85 42

Versand: Nachnahme + 7,50 DM, Vorkasse + 5,50 DM (V-Scheck, keine Postschecks!) - Alle Preise in DM! - Kein Versand ins Ausland!

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten! - dt. = Deutsche Anleitung, * = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, bitte nachfragen!



HÄGAR

System: Amiga, empf. VK-
Preis: stand bis Redakti-
onsschluß noch nicht fest,
Hersteller: Kingsoft, 5100
Aachen, **Muster von:** Her-
steller.

Ja, Helga! – So derbe wie dieser Typ auch sein mag, für seine Helga tut er alles. Und auch sonst hat der rotbärtige, behörnte Schreckliche einen echt stressigen Job. Er raubt alles, was nicht niet- und nagelfest ist. Er kämpft, peinigt, und außerdem hat er allmorgendlich in diversen Tageszeitungen (1700 an der Zahl) präsent zu sein – aber alles nur, damit er Helga, Honi und Hamlet ein Leben bieten kann, wie es einer anständigen Wikingerfamilie gebührt.

Vor etwa zwei Jahren kam dann die Firma KINGSOFT auf die Idee HÄGAR für sich zu vermarkten. Das Jump 'n' Run, das auf diese Weise entstand, kann sich sehen lassen. Der erste Blick auf die Hägar-Grafiken war für die ASM-Redaktion eine freudige Überraschung. Wäre doch schade gewesen, wenn Hägar uns seinen Besuch per Diskette unter aller Würde abgestattet hätte.

Den Hägar-Grafiken sieht man an, daß sie in liebevoller

Viel Feind, viel Ehr!



Sooo viel Feind? Na, dann mal ran!

Kleinarbeit erstellt wurden, sie stehen denen des Comic-Zeichners Dik Browne in nichts nach. Dennoch machen Grafiken allein noch kein gutes Game. Nach einem Hit noch es bei uns nicht, aber immerhin nach einem überdurchschnittlich gutem Hüpfspielchen mit Witz und guten Ideen. Die Aufgabenstellung dieses Games dürfte denen, die Hägar kennen, klar sein: Viel Feind, viel Ehr – viel plündern, viel Gold!

Das tut der knuffige Wikinger mit der Kartoffelnase auf insgesamt acht Inseln (Leveln). Dort steuert man ihn über Plattformen hinweg, bekämpft alles, was im

Weg steht und sammelt alles auf, was glänzt. Unnötige Fußmärsche kann er sich durch Teleports ersparen, dafür bleibt es ihm andererseits auch nicht erspart, für Glanz und Gloria durch's kühle Nass zu waten. Seine Standardausrüstung besteht selbstverständlich aus Schild und Schwert. Sehr hilfreich sind auf seinen Raubzügen auch die fünf verschiedenen und anwählbaren Extrawaffen.

Aber solch ein Geschäft ist nicht einfach, noch dazu ist man großen körperlichen Anstrengungen ausgesetzt. Da tut der eine oder andere Gang in die Taverne Not. Hier kann unser Held fürst-

lich knusprigen Truthahn verspeisen oder sich ein Bierchen genehmigen (Energie). Unangenehm ist es auch nicht gerade, mit der ebenso knusprigen blonden Wirtin ein Spielchen zu wagen, denn außer blauäugigen Blicken kann er dabei eventuell noch ein bißchen Gold gewinnen.

Damit (mit dem Gold) sollte man in den Shop gehen, um es bei dem dort ansässigen Waffenhändler gegen entsprechendes Gerät einzutauschen. Somit kann Hägar gut vorbereitet in den Kampf mit den Endgegnerhorden treten. Die Animationen sind leider nicht so gut gelungen, was den Spielablauf jedoch nicht sonderlich beeinträchtigt. Leider reicht auch der Sound nicht an die Qualität der Grafiken heran. Hier und da wurde zwar digitalisiert, aber na ja. Was übrig bleibt ist immerhin sehr brauchbar. Hägar meint dazu (O-Ton): „Stellt Eure Äxte einfach draußen in der Halle ab, und dann kann der Tanz beginnen!“

Sandra Alter

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	???

»BRAUCHBAR«



Der Waffenhändler hat nur einen Zahn



Wenn das Helga müßte...

Fotos (3): Amiga



SECRET SERVICE

Macht's gut, und danke für den Fisch!

Ihr werdet Euch sicher fragen, weshalb ich solch eine seltsame Titelzeile für dieses Vorwort verwende. Ich kann's Euch sagen: Erstens bin auch ich ein Anhänger der Anhalter-Trilogie. Zweitens fiel mir nichts Besseres ein, und drittens hat das noch einen anderen Grund: Aufgrund erneuter Personalumstellungen im Tronic-Verlag übernimmt ab der Ausgabe 10/91 wieder ein fester Mitarbeiter des Hauses den Secret Service. Wer das wohl ist, wird noch nicht verraten, eins steht aber offenbar fest: Uli ist es nicht. Laßt Euch also überraschen! Euch ist sicher aufgefallen, daß sich die geheimdienstlichen Tätigkeiten in dieser Ausgabe hauptsächlich auf den Tips- & Tricks-Teil konzentriert haben und die Hint-Hunt-Sparte etwas kürzer kommt. Das ließ sich arbeitstechnisch leider nicht anders machen. Es gab einfach nicht genügend Post zu dem Thema! Im nächsten Secret Service haben wir dann wieder eine „ausgewogenere“ Mischung. Für Eure rege Mitarbeit an der Gestaltung dieser ASM-Rubrik während der letzten Monate möchte ich mich bedanken. Macht weiter so! Alle verfügbaren Tips, Tricks, Cheats, Karten, Fragen und Antworten könnt Ihr auch für die nächste Ausgabe an die alte Adresse schicken, was Euch sicher nicht überraschen wird:

TRONIC-VERLAG
Secret Service
Postfach 870
3440 Eschwege

Schwert und Magie, Teil 1+2

Komplettlösung zu Schwert und Magie, und zwar für den ersten und zweiten Teil, ist diesmal angesagt:

Teil 1 (Das geheimnisvolle Kraut): Nach dem ersten Kampf gegen zwei Orks sollte man das Kurzsword nehmen, da es die größte Wirkung von allen drei Schwertarten hat. Wenn die sechs Männer entgegenkommen, sollte man auf sie warten, mit ihnen reden oder fliehen. Auf keinen Fall darf man sie angreifen! Nach einem weiteren Kampf kommt man zum Eingang des Waldes. Den Ausgang findet man, indem man rechts, links, rechts, rechts, links geht. Am Fluß kann man einen Intelligenztest machen. Schlägt er fehl, betrachte man sich seine Eigenschaftswerte. Ist man geschickter als stark, sollte man die

Ranke nehmen. Ansonsten könnt Ihr mit Hangeln den Fluß überqueren. Nachdem Ihr die Pflanze am anderen Ufer in Euren Besitz gebracht habt, folgt ein Kampf. Danach stößt man auf eine Weggabelung. Hier geht man nach rechts. Die Begegnung mit einer Hexe steht als nächstes an. Man sollte sie höflich anreden. Auf die Frage, was man mit der Pflanze vorhat, sollte man Antwort Nr. 2 geben. Am Schluß muß man noch eine Charmeproofung ablegen. Besteht man sie, regeneriert die Hexe Eurem Spielcharakter die gesamte Vitalität. Ansonsten passiert hier nichts. Hat man weniger als die Hälfte seiner Lebenskraft übrig, sollte man den Heiltrank schlucken. Man kann übrigens auch die Pflanze testen, wenn man der Hexe zuvor keinen Glauben geschenkt hat. Dabei aber nicht am Messer lecken! Nach dem Test wählt man die Entscheidung Nr. 1 (Anm.: was immer das auch sein mag!), da die Hexe immer recht hat. Bevor man den Waldschrat erreicht hat, erfolgt noch ein weiteres heftiges Stelldichein mit unliebsamen Lebewesen. Dem Schrat hält man schließlich die Ent-

scheidung Nr. 2 entgegen. Nach einigen Prüfungen kann man die Schrapnellbüsche besichtigen. Spätestens jetzt sollte man den Heiltrank einfahren. Am besten verteidigt man sich gegen die Büsche mit der dritten Möglichkeit. Man muß dazu aber mindestens sieben Vitalpunkte haben. Hat man die Samarie ergattert, kann man ruhig ein Blatt davon abtrennen. Es regeneriert die Vitalität. Gegen den Räuber muß man auf jeden Fall gewalt-sam vorgehen. Bloß nicht ergeben! Der Rest dürfte klar sein, oder nicht?

Teil 2 (Der unheimliche Tempel): Nach der Vorgeschichte geht man zur rechten Feuerschale und zündet das Öl an. Danach sieht man in die Schale. Dort ist eine Hilfe für das bevorstehende Rätsel eingraviert. Daraufhin geht man zur linken Feuerschale, entzündet auch hier das Öl und schaut hinein. Man findet einen Schlüssel, der zum Tor paßt. Vor dem Aufschließen muß man ein Rätsel lösen, die Lösung ist *Loch* (von Schlüssel-loch). Anschließend geht man zum Skelett und gelangt ins Labyrinth. Um zum Ausgang zu

gelangen, muß man die Richtungen N, W, N, O, N, O, N, W, N einhalten. Man gelangt in die Säulenhalle. Dort kann man ruhig alles untersuchen, es passiert nichts. Der rechte vordere Raum ist die nächste Station auf unserer Reise. Im Bett ist eine Scheibe von Bacchus (Bild eines Weinbechers). Man sollte sich das Schmuckstück gut aufheben, da man es später noch benötigt. Obwohl Ratten in der Truhe sind, muß man sie öffnen, da sie eine weitere Scheibe beinhalten (Bild eines Schwertes von Mars). Mit beiden geht man zu den Säulen zurück und fügt sie in diese ein. Eine Truhe wird greifbar.

Sie verbirgt ein Götterschwert in ihrem Bauch, also ran an den Speck! Der rechte, hintere Raum wurde auch noch nicht inspiziert; es ist eine Bibliothek. Die auf dem Boden liegende Scheibe sollte man nicht anwenden!! Damit beschwört man nämlich fünf Skelette! Die wichtigsten Bücher hier sind: *Unsere ehrwürdigen Götter*, *Necromocon*, *Der Schlüssel zum Erfolg*, *Die Tempelchroniken* und *Das Herz*. Sie sollten unbedingt gelesen werden!

Beim Rumstöbern in der vorzüglichen Literatur findet man außerdem einen Schlüssel, der einem den Eintritt in den linken vorderen Raum ermöglicht. Eine Bildtafel mit dem Herz von Aphrodite findet sich außerdem. Man kann diese sofort anwenden, wobei sich des Helden Tapferkeit um 10% erhöht, wovon immerhin 5% dauerhaft bleiben. Unter dem Tisch im vorderen linken Raum erspäht man eine Bildtafel (oder Scheibe) von Äsculap. Ihr wißt schon, diese Schlange, die sich um einen Stab windet. Ist die Vitalität mal nicht mehr so, wie sie sein sollte, hilft die Anwendung dieses magischen Gegenstands über'n Berg. Im Bett (Anm.: Wo sonst?) hat sich eine Scheibe von Apollo versteckt. Sie kann die gesamte Lebenskraft regenerieren. Aber nicht alles auf einmal aufbrauchen! Die nächste wichtige Scheibe ist im Schrank. Vorher gilt es, todesmutig gegen eine Amöbe zu kämpfen. Die Scheibe von Levana sollte sofort benutzt werden. Im Schrank liegt außerdem eine Götterrüstung. Spätestens an dieser Stelle sollte man sich des Äskulaps bedienen. Den nun erscheinenden Heiltrank sollte man sich allerdings doch noch ein Weilchen aufbewahren. Viele Vitalpunkte werden jetzt benötigt, denn es geht in die Gruft hinten links. Man öffnet den Sarkophag und tötet die Mumie. Dafür erhält man die Scheibe Satans. Apollos Reliquie sollte man im Anschluß aufbrauchen. Bei wenig Mut ist auch die Scheibe von Bacchus (Weinbecher) förderlich. Satan wird mit der vorliegenden Bildtafel heraufbeschworen und zum Kampf aufgefordert. Wenn man das Ungeheuer erledigt hat und weniger als zwei Drittel der Vitalität verblieben ist, ist der Heiltrank an der Reihe. Für das Feuerloch darf man sich nach überstandener Traktur erwärmen, indem man hineinspringt. Die Teufelchen sollt man nicht bekämpfen, denn es kommen immer wieder neue. Die reinste Sisyphosarbeit wäre das. Das Beste wäre es, gleich zum Priester zu fliehen. Nach erneutem Laden befindet man sich in der Todesfalle. Um hier rauszukommen, muß man den ersten, dritten, sechsten und neunten Hebel nach unten drücken. Den Rest bewege man nach oben. Setzt man schließlich

den Hebel Nr.0 in Bewegung, gelangt man in's Freie. Eventuell muß man noch zweimal das Kampfbeil schwingen, dann ist das Werk wieder einmal vollbracht.

Andrea Adam

Parallax

Zu Parallax auf dem C64 sind Andre ein paar Codes eingefallen: *Stack, Salon, Jewel, Parch, Globe*.

Crazy Comets

Wer bei den ganz netten, aber schon etwas älteren Crazy Comets auf mal wieder eine Ehrenrunde auf dem 64er einlegen will, kann sich zwecks Erleichterung folgender Pokes bedienen: Poke 37002, 169: Sys 24881.

Gauntlet

Es darf gepoked werden bei Gauntlet (C64): Poke 48621, 96: Sys 32768

Andre Lebrecht

Darius II

Unendlich viele Continues auf dem Sega-Mega-Drive erhält man für Darius II mit dem Code B, B, B, C, A, A, A, B, B, C, C, den man im Titelbild eingeben darf. Der Unzerstörbarkeitsmodus wird durch A, B, A, C, B, C, C, B, C, A, B, A herbeigeführt. Freie Levelwahl gibt's für C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, C.

Mathias Herrendorf

Devil's Crush

Unendliche Bälle für Devil's Crush auf der PC-Engine löst man durch einen AHA-Effekt aus: A, A, A, A, A, A, H, A, A, A.

Cyberball

Paßwörter sind:
LMBBBLCVBD2V, 15-
BBBXUVBD2V, L8-
BBBFJIBDMX,
LIBBB8FBBDTV (Mega-Drive).

Arnold Palmer Golf

Ein neues Turnier beginnt bei Eingabe des Paßwortes F, F, F, F, F, F, F, F, F, F, F, F, F, F, F, oder aber bei achtzehnmal der „9“.

King of Casino

Das Paßwort für die Championship-Runde ist, wer hätte das gedacht, *KINGofCASINO*.

Oil IMPERIUM

Man drücke gleichzeitig die drei linken Tasten der 64er-Tastatur herunter (also „Run-Stop“, „CTRL“ und den Pfeil nach links). Es folgt ein Klingeln des Telefons. Die Nachricht wird lauten, daß man von einer Tante aus der DDR 100.000.000 DM geschenkt bekommen hat. Der Cheat funktioniert allerdings nur einmal, und zwar zu Beginn des Monats.

Dieter Baumgartl

Transbot

Drückt man bei Transbot auf dem Sega-Master-System auf die Tasten „1“ und „2“ gleichzeitig, ereignet sich was Besonderes.

Golden Axe

Wer Golden Axe noch nicht geschafft hat, soll – so sagt unser Leser Timo – kein Harakiri begehen. Beim *Game Over* den Pfeil nach oben und die „2“ drücken.

Timo Ehl

Silkworm

Wer hier unendlich viele Leben haben will, tippt im Menü, wo man die Steuerung einstellen kann, *Scrap 28* ein (Abstand nicht vergessen!) (Amiga).

Rainer John

Wings of Death

Im Hauptmenü kann man das Wort *Spellbindere* eingeben. Geht man sofort auf *Start Game*, kann man seinen Level bestimmen. Außerdem lassen sich mit den Funktionstasten die schönsten Waffen anwählen. (Amiga)

Rainer J.

Stümp

Glaubt's oder glaubt's nicht: Erstens: Es gibt ein Spiel aus der Adventureecke, das heißt Stümp! Noch nie gehört? Macht nichts, auch mir ist es unbekannt. Aber jetzt kommt der Hammer: Wir können Euch eine Komplettlösung dieses Agententhrillers liefern. Da staunt Ihr, was? Der Autor dieser Komplettlösung hat sich übrigens sogar richtig Mühe gegeben und seine Hilfestellung in die Form eines Agentenberichts gebracht. Vielen Dank für diesen netten Beitrag und Vorhang auf für den besten Profiagenten seit 007: Bericht des Agenten Hans Klein, zur Erde gefunkt am 14.03.1991, vorraussichtliche Ankunft der Nachricht etwa im Jahre 2101...

Angefangen hat alles in Kalkhausen, wo ich noch bis vor kurzem bei der Stümp gearbeitet habe. Nach sorgfältiger Auswahl beauftragte man mich, die zehn Disketten, die von Außerirdischen gestohlen wurden, wiederzubeschaffen und zu indizieren. Vorrausschickend möchte ich noch sagen, daß meine Mission erfolgreich war... Alles fing in Kalkhausen an. Vor dem Tor der Stümp finde ich mich wieder. Als vorbildlicher Agent untersuche ich alles, was mir in die Finger kommt, und so finde ich in einer Hecke ein kaputtes Feuerzeug. Immerhin! In der Kalkhausener R-Bahn sehe ich mir die Fahrpläne an. München, Mombasa, ... Hawaii. Ich beschließe, meine Untersuchungen unter Palmen fortzusetzen.

Hawaii: Hier angekommen, betrachte ich das schöne Meer (Untersuche Meer) und entdecke in dem eh schon geschundenen Wasser eine leere Bierflasche. Als eingetragenes Greenpeace-Mitglied befreie ich die Umwelt natürlich von diesem

Abfall, indem ich die Flasche an mich nehme. Meine weiteren Untersuchungen führen mich in einen aufgemotzten Club, wo ein Umweltschutzplakat an der Wand hängt. Und da schmeißen diese Kerle Bierflaschen in die Gegend! Provokativ halte ich dem Barkeeper die leere Flasche unter die Nase. Dieser bedankt sich, gibt mir eine volle (!) Flasche, und -nach nochmaligem Nachfragen- sogar ein Paßwort, mit dem ich aber nichts anfangen kann. Ich erhalte noch einen Tip, es mal bei einem Amerikaner zu versuchen, da dieser mir eventuell bei meiner Mission weiterhelfen kann. Wieder in der R-Bahn-Station angekommen, frage ich mich, wohin mich mein Schicksal wohl noch führen mag, als mir die Idee kommt, den Amerikaner in Amerika zu suchen... Doch wo ist Amerika? Der einzige Ort, der in Amerika liegt und mit meinen bescheidenen Mitteln zu erreichen ist, ist Borestone (von Hawaii aus zu erreichen). Dort angekommen, gehe ich natürlich sofort in das Pub. Die dort liegende Trucker-mütze setze ich auch sofort auf, damit ich mit dem besoffenen Trucker mal vernünftig reden kann. Der aber bittet nur um einen Drink. Na gut, opfere ich ihm halt mein Bier. Als Dank dafür komme ich in den Besitz einer Lampe. Als aus dem Barkeeper wirklich nichts mehr rauszukriegen ist, zeige ich ihm meinen (Agenten-?) Ausweis als Beweis meiner Autorität. Prompt werde ich von ihm in ein Hinterzimmer geführt. Auf Verlangen sage ich ihm das Paßwort. Wenn man den sich dort befindlichen Amerikaner, einen FBI-Agenten, fragt, bekommt man ein spezielles R-Bahn-Ticket, mit dem man unbegrenzt fahren kann. Na schön! Jetzt kann ich mich endlich voll auf meine Nachforschungen konzentrieren. Da mir nichts Besseres einfällt, beschließe ich, nach Moskau zu fahren. Dort finde ich in dem Fast-Food-Restaurant unter anderem einen mysteriösen Zettel, ähem, beim Untersuchen der Kasse. (Hat keiner gesehen.) Er stellt ein Rezept für einen Tee dar. Ich nehme ihn an mich; wer weiß, wozu der noch gut sein kann? Auch das Milchpulver lasse ich mitgehen. Die nächste Station meiner Odyssee ist München, insbesondere ein sich dort befindlicher chinesischer

Essensautomat. Nach einem schrecklichen Chop Suey ziehe ich mir zum Nachtschisch einen Glückskeks (Knopf 5). Doch dieser zerbröselt unter meinen Fingern (Benutze Keks), und ein Zettel kommt zum Vorschein. Auf dessen Rückseite steht: Erst 4, dann T, dann 6, so lernst Du fliegen! Häh??

In Madrid mache ich eine weitere Entdeckung: einen Teebeutel! Bei der Scheune finde ich außerdem ein Feuerwerk. Ich beschließe, besonders nach den Zutaten für meinen Tee Ausschau zu halten, da dies nach dem Fund des Teebeutels wichtig erscheint. In Rom komme ich vorerst nicht weiter, also fahre ich halt nach Mombasa. Hier treffe ich einen seltsamen Kerl, der mich in ein Gespräch verwickelt (Frage Mann). Ich bekomme von ihm ein Walkie-Talkie und ein japanisches Wörterbuch von „Schlangenleid“, wie sinnig! Da mein nächstes Ziel, Osaka, in Japan liegt, lese ich mir ein kleines Vokabular an (Benutze Buch). In Osaka finde ich in einer Ecke einen silbernen Tee-löffel. Ich drehe dem Spießerristorienten den Rücken zu und finde mich in einer finsternen Seitenstraße wieder. Wild entschlossen öffne ich hier eine Tür und... stehe einem finster dreinblickenden Ninja gegenüber. Aber wozu kann ich denn Japanisch? Ich begrüße ihn (Frage Ninja), und wir beginnen ein kleines, freundschaftliches Gespräch. Danach gibt er mir noch zwei Ho(h)lodisks, deren Bedeutung ich bis heute noch nicht herausgefunden habe, und einen Schlüssel. Mein nächstes Ziel ist Kobenhaven. Nach anfänglichem Zögern betrete ich den Kanal (Gehe in Kanal). Schließlich komme ich im Vergnügungspark heraus. Nachdem ich auch hier eine Hecke gesichtet habe, und da es schon immer recht einträglich war, in Hecken rumzukriechen, untersuche ich diese und finde - einen Unter-setzer! Fehlen mir nur noch Zucker und Tasse. Ich spüre es: die Lage spitzt sich zu! Nun war ich schon fast überall, außer in Sydney und auf den Osterinseln. Ich entscheide mich für Sydney. Außer einer abgeschlossenen Wetterstation ist dort nichts zu entdecken! Versuchsweise probiere ich meinen Schlüssel aus, er paßt. Auf der Konsole in der Station finde ich neben verschie-

denen anderen Schildern (Schnee, Regen, usw.) ein Schild mit unlesbaren Zeichen (Nerv!). Meinem Superagentenhirn entgeht nicht, daß es das gleiche Schild wie auf dem Essensautomat in München ist. Also drücke ich diesen Knopf, worauf die Anzeige leuchtet und auch sonst etwas Seltsames passiert. Sorgfältig schließe ich wieder ab (Benutze Schlüssel) und fahre nach Mombasa und von dort zu den Osterinseln. Hier entdecke ich bei Kopf 5 etwas, was mir bei früheren Besuchen noch nicht aufgefallen war und anscheinend erst durch den Knopfdruck in der Wetterstation erschienen ist: wieder dieses mysteriöse Schild und eine sechseckige Öffnung. Sonst ist hier aber nichts zu machen, also fahre ich nach Rom, da dort noch immer ein ungelöstes Problem vorliegt; der grantige Wächter, der einen nicht ins Mausoleum hineinläßt. Aus Frust kicke ich hier den Dreck von der Straße, und was finde ich dabei? Ja, genau, eine Teetasse. Fehlt mir nur noch der Zucker. Bleibt immer noch der Wächter... nichts beeindruckt ihn, nicht mal mein toller Ausweis. Aber halt! Vielleicht gefällt ihm ja mein Feuerwerk? Ich zünde es an (Benutze Feuerwerk) und habe vollen Erfolg. Der Wächter ist hin vor Freude. Schnell hüpfte ich ins Mausoleum (öffne Tür). An diesem Ort finde ich einen Zuckerwürfel, die letzte Zutat zum Tee. Sofort fange ich an, ihn zu brühen (Benutze Zettel). Es klappt! Nun wende ich mich der Urne zu, d.h. ich öffne sie und finde einen sechseckigen Kristallstab. Sofort klingelt's in meinem Hochleistungshirn - da war doch diese Öffnung im Kopf auf den Osterinseln. Vorerst stellt sich mir allerdings ein anderes Problem: Wie komme ich aus dem Mausoleum wieder hinaus, denn der Rückweg ist mir ja durch den Wächter versperrt. In Gedanken versunken, spiele ich mit dem Kristallstab (Benutze Stab), als ich plötzlich nach Oslo beamt werde. Sofort mache ich mich auf den Weg zu den Osterinseln. Bei der Ankunft stecke ich den Kristall in die Öffnung. Wieder mal werde ich beamt und finde mich im Inneren des Kopfes wieder. Neben sechs Knöpfen gibt es hier eine Öffnung und ein Schild, das einen dampfenden Tee in einer Teetasse darstellt. Aha! Mein

Tee wird gebraucht. Doch da fällt mir der Glückskekszettel ein; ich drücke also Knopf 4 (worauf Dampf aus der Öffnung quillt), schütte den Tee in die Öffnung und betätige zuletzt Knopf 6. Zu spät bemerke ich, daß ich in einem Raumschiff sitze. Der Tee fungierte offenbar als Treibstoff. Tja, und nun bin ich im Weltall, Hunderttausende von Lichtjahren entfernt von der Erde. Hiermit endet der Bericht. Fest steht, daß die Disketten nie mehr gesehen worden sind. Es wird vermutet, daß sich die Disketten an Bord des Ufos befinden, mit dem der Agent Hans Klein ins All flog. Auf jeden Fall wurde für unseren tapferen Mitarbeiter eine Gedenktafel unter der Spüle der Kantine aufgehängt. *Oliver Lutz, Mitarbeiter der Stümp in Kalkhausen*

Populous

Gebt im Titelbild *Ikilluspall* ein, so erreicht Ihr das 999. Level.

Autor nicht ermittelbar

R-Type

Mit *Sumita* in der Highscore-Liste hat man keine Probleme mehr. Oder im Klartext: Es gibt unendlich viele Leben.

Autor nicht ermittelbar

Play Action Football

Die Paßwörter für das tolle Play Action Football auf dem Gameboy steuert Matthias aus Wien zu dieser Ausgabe der ASM bei: Runde 2: MRNJSFTTC, Runde 3: 7NJDN9FQ7, Runde 4: LRMHRDSTB, Runde 5: 9RLGQCH99, Runde 6: GNHCM8N66, Runde 7: CVNJSFKDC.

M. Rehor

Ghouls 'n' Ghosts

Man muß in die Highscore-Liste *Wigan RLFC* eingeben. Wenn man daraufhin spielt, sind die Tasten „A“ und „S“ mit folgenden Cheats belegt: Bei „A“ bekommt man einen neuen Anzug, und bei „S“ kommt man einen Level weiter. (C64)

Jens E.



Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die längst fester Bestandteil im SECRET SERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.

Die Fragen ...

Robot II

Garvin N., der gerade Robot II bearbeitet, ermangelt es eines Paßwortes. Wie heißt also das Computerpaßwort, das er sucht? Der Schuh drückt ihm aber auch noch woanders. Wie bekommt man den unermesslichen Reichtum, der einem eigentlich in Aussicht gestellt wird, wenn man das Amulett auf dem Aussichtsturm bei der Straße ablegt? Welche einzelnen Schritte sind hierzu notwendig?

Sierra-Adventures

Wenn Garvin bei seinen Sierra-Spielen „STRG“, „ALT“ und „D“ gleichzeitig drückt, um die jeweilige Spielversion festzustellen, kann er, wenn er z.B. bei Larry I den Balkon runterfällt, in der Luft schweben. Problematisch ist hierbei, daß Larry sich ständig um seine eigene Achse dreht. Liegt dieses Phänomen am Game an sich, an seinem Computer, oder was ist 'nich' in Ordnung?

Starflight

Schwere Probleme mit Starflight hat Hartmut Pacht aus Alzenau. Anfangs zögerte er zu lange, und jetzt findet er die *Colony Control*, die angeblich auf dem vierten Planeten, System

118, 146, Koordinaten 16SX20W sein soll, bei eben diesen Koordinaten nicht. Dort ist gar nichts! Kann's vielleicht am abgespeicherten Spielstand liegen? Das Datum ist 13.09-4620. Hartmut möchte das Spiel nicht nochmal von vorn anfangen!

Vera Cruz

Mit Vera Cruz hat Hartmut noch ein Kreuz auf sich genommen. Es stellt sich für ihn hierzu die Frage, mit welchen Codes man Untersuchungen z.B. der schwarzen Fäden machen kann. Wie erreicht man jemanden in der „netten Bar“?

Twinworld

Alle Versuche, Twinworld (Amiga-Version) zu lösen schlugen bislang fehl. Aus diesem Grund bemüht sich Matthias Heinz aus Siegen, einen eventuell eingebauten Cheat bzw. Trainermodus zu erfahren. In einem letzten verzweifelten Versuch wendet er sich nun an die ASM-Leserschaft, und hofft darauf, von ihr Erleuchtung zu erfahren.

Quest for Glory II

Manfred Ostermann kann das Rätsel der *Emchantress* nicht lösen. Er bittet deshalb um Eure Unterstützung. Außerdem ge-

langt er nicht hinter die Tür bei der Sackgasse *Saif Darb*, und das, obwohl er herausgefunden hat, daß man mit der *Magic-Lamp* durch Wände gehen kann. Alles klar?

Maniac Mansion

Und immernoch läßt Maniac Mansion unsere werte Leserschaft nicht in Ruhe. Jürgen Schulte, der die 64er Version besitzt, ist mit furchtbaren Unsicherheiten ob der Bewältigung einiger Aufgaben geplagt: Wie bekommt man die stumpfen Messer in der Küche von der Wand? Wo sind die Schlüssel für den Medizinschrank und die Kartei-Schubladen?

Lords of Doom

Die Lords of Doom lassen Jürgen bis jetzt in düsterer Verdammnis hocken, denn er kommt an einer Stelle nicht weiter. Es ist ihm zu diesem Zeitpunkt noch nicht gelungen, die Schließfächer in der Bank zu öffnen. Er benötigt also dringendst einen Spezialisten in Sachen Schließfachentleerung.

Bard's Tale I

Die Klassiker der Spiele-Software scheinen momentan ihr Comeback zu feiern. Auch zu dem mittlerweile schon etwas betagten Rollenspiel „Bard's Tale I“ gehen immer noch Fragen ein. Andreas Busch ist einer Bittsteller in Sachen 64er Version besagten Games: Er ist mit seiner Party in *Kylearan's Amber Tower* und sucht verzweifelt nach dem *Silver Triangle*, findet es aber einfach nicht! Er hat die beiden Rätsel gelöst und den Onyx-Key gefunden, was ihm bei der Suche nach dem silbernen Dreieck nichts geholfen hat. Kann ein Leser vielleicht behilflich sein?

Wonderboy in Monsterland

Thomas Lang hat sich im Labyrinth von Wonderboy in Monsterland auf dem Sega-Master-System verirrt. Ohne entsprechendes Kartenmaterial wird

ihm der Ausbruch wahrscheinlich nicht gelingen. Davon abgesehen, wüßte er gern, wo man den Drachen findet, und wozu die Glocke und der Rubin da sind. Er kann damit nichts anfangen

Twilight World

Kai Volkmann aus Gera, der sich vor einiger Zeit das Spiel Twilight World besorgt hat, ist bei seinen Erkundungsgängen schon auf einige Gegenstände und Personen gestoßen. Er hat bereits Fackel, Halskette, Umhang, Eisenstück, den Troll auf dem Grabstein, den Vampir in der Gruft und zwei Ritter aufgespürt. Jetzt fehlen ihm einige Informationen:

- 1.) Wie kommt man aus dem Gefängnis heraus, bzw. an der Ratte vorbei? Besser wäre natürlich der Tip, wie man überhaupt erst vermeidet, dorthin zu gelangen.
- 2.) Der Troll bietet ihm an, ihm zu helfen, er will aber einen Gegenstand dafür haben. Was für ein Gegenstand ist das begehrte Trollobjekt, und wie bekommt man ihn?
- 3.) Eine Komplettlösung zu Twilight World wäre der kühnste seiner Wünsche.

Deja Vu

Aus Regensburg schickt Michael Zenger uns den Hilferuf, ihn in zwei Sachen aus der Klemme zu helfen. Zumindest bei *Deja Vu* auf dem 64er hat er einigen Ärger mit der Polizei. Wie entkommt man dem Arm der Gerechtigkeit, insbesondere in der *Peroia Street*? Und was ist mit den Taxis los? Kann man nicht mit diesen wegfahren? Gibt es eine Lösung von *Deja Vu*, der man habhaft werden kann?

Bard's Tale II

Zum zweiten Teil von Bard's Tale hatten wir ebenfalls wieder einen Eingang. Michael Z. gesteht uns, daß er weiß, wo sich die Treppe von Level 2 zum dritten von *Dark Domain* befindet, nämlich bei (18/0), er erreicht diese Stelle aber aus irgendwelchen Gründen nicht. Woran könnte das liegen? (Anm.: Vielleicht

läufst Du einfach nur immer wieder über einige Wirbelfelder, die Dich deinem Ziel nicht näherkommen lassen?!)

Indiana Jones III

Zu dem Adventure mit Indiana Jones III möchte Toni Scharrtsch eine Sache in Erfahrung bringen: Wie kommt man im dritten Stock des Nazi-Schlusses an Biff, dem Schläger, vorbei, welcher den Gefangenen bewacht?

Police Quest I

Casio Commodore wird bei Police Quest I eine Frau im Hotel nicht los! Der Barkeeper teilte dem Polizisten Casio mit, daß er wiederkommen sollte, wenn er mit dem Mädchen „fertig“ sei, aber die Frau tut ihm nicht den Gefallen, sich fertigmachen zu lassen. Es gelang ihm noch nicht mal, sie zu küssen. Auch freundliches Einreden, womit der Leser „Du bleibst hier!!!“ meint, hat nicht geholfen. Wird er sie nie los?

Hero's Quest I

Ganz ohne Fragen geht's bei Stefan Stiletto auch nicht. Zu Hero's Quest I fällt ihm allerdings gleich 'ne ganze Stange ein:

- 1.) Um *Baba* zu besiegen, braucht man den Spiegel, den *Erasmus* verloren hat. Wo findet man ihn?
- 2.) Der *Goon* in der Taverne sitzt auf einer Falldür. Kann man die irgendwie öffnen? Wenn ja, wie?
- 3.) Kann man den *Antwerp* besiegen?
- 4.) Eine der Aufgaben ist es, den *Brigand Warlock* zu fangen oder zu töten. Ist damit etwa der Troll in der Höhle gemeint?
- 5.) Wenn man bei Erasmus ist, kann man mit ihm das Spiel *Ma-ga Maze* spielen. Da der Durchblick nur teilweise vorhanden ist, würde Stefan gerne die Regeln in Erfahrung bringen, und auch, wie man seine Spielfigur steuert.

(Anm.: Zu Hero's Quest gibt es eine Kopfhuß in der ASM 4/90, Seite 114ff. Schau auch dort mal nach!)

The Colonel's Bequest

Der Leser mit dem in's Auge stechenden Namen sucht auch bei Colonel's Bequest nach Antworten: Im Zimmer von *Jeeves* ist eine Wand zugemauert. Wie kann man diese zerbrechen? Geht das überhaupt? Um mit dem Lift in den Speicher zu fahren, benötigt man den Schlüssel. Wo findet man diesen? Wo findet man die ganzen Leichen? (Er meint damit den Ort, an dem alle liegen!) Kann man die Brücke reparieren? Wie kommt man an die Lampe, die hinter *Blaze*, dem Pferd, hängt?

(Anm.: Zu Colonel's Bequest haben wir ebenfalls schon eine Kopfhuß veröffentlicht. Die ASM Special 5/90 müßte auf den Seiten 131 ff. einiges für Dich zu bieten haben!)

Antheads

Casio findet bei Cinemaware's Antheads das verdammte Nest nicht. *Elmer* hat ihm die Molotov-Cocktails zwar schon gegeben, er kann sie aber nicht einsetzen. Wo also ist das Ding?

Monkey Island

Nils Draeger mußte uns die traurige Mitteilung machen, daß der Safe-Code zu Monkey Island aus der ASM Special 11/90 nicht auf seiner deutschen Version funktioniert! Was nun?

Future Wars

Dwarf's Gemüt hat sich an einer bohrenden Frage zu Future Wars entflammt: Wie und wo ist der Schweißbrenner zu finden? Bitte schickt eine Skizze mit dem dazugehörigen Lageplan ein!

Dragonflight

Obwohl wir in einer der letzten Ausgaben die Drachenringe aus Dragonflight schon erwähnt hatten, ist noch nicht alles klar: Matthias Belz weiß zwar jetzt, wo sich ein Drachenring befindet, nämlich in *Mortyk*, er benötigt aber noch mehr davon!

Ultima IV

Thomas Heinze aus Hammerbach hat so seine Freuden und Leiden mit Ultima IV. Zu letzteren hat er konkret Stellung bezogen:

Wo bekomme ich einen Sextanten bzw. ein Objekt zum Öffnen von Türen her? Ist Fes von großer Wichtigkeit, nie aus einem Kampf wegzulaufen? *Hawkind* sagt ihm jedenfalls immer bei dieser Situation, daß er nicht besonders mutig ist. Kann man ihn nach irgendwas fragen?

Space Quest I

Mr. M.P. meldet sich gleich nochmal zu Wort: Bei Space Quest I kriegt er die *Bay Doors* nicht auf, um mit dem *Shuttle* abhauen zu können.

Nethack

Gerd Bundesen ist seit einiger Zeit mit Nethack auf dem PC beschäftigt. Dazu sind ihm einige Fragen eingefallen: Was für eine Funktion oder Bedeutung haben die Kittchen links? Wo findet man den *Mail Demon*?

Larry III

Wo ist das Casino bei Larry III? Eine kleine Orientierungshilfe wünscht sich Mr. M.P.

(Anm.: Orientierungshilfen und andere weiterbringende Fakten sind auch in ASM 3/90, auf den Seiten 114ff nachzulesen.)

Times of Lore

Stefan Stiletto hätte gern Times of Lore komplett gelöst.

... und ein paar Antworten

Bureaucracy

Zu den in der ASM 5/91 angesprochenen Geldproblemen bei Bureaucracy kann Markus aus Pforzheim leider nur diesen Hinweis geben:

Die Bank löst den Scheck ohne weiteres ein. Wenn es am Auszahlungsschalter nicht klappt, sollte man es einfach am Einzahlungsschalter probieren!

M. Welte

vollen Wasserbeutel die Sache in Angriff nimmt, bloß keine halben Sachen! Durch das Wasser wird das Feuelement geschwächt und verkriecht sich schmollend in der dafür bereitgestellten Lampe, die von nun an eine magische Lampe ist. Viel Spaß beim Weiterknobeln!

Ronald Frisch

Cadaver

Die Sache mit den zwei goldenen Schlüsseln im vierten Level von Cadaver (ASM 5/91) kann der Meister des Geschehens aufklären:

Mit den vier Planeten begibt man sich in Raum 63. Die Planeten werden in die dort befindlichen Löcher geworfen, der kleine landet in der Mitte, der mit den zwei Monden links-unten, der, der innen leuchtet kommt nach links-oben, der vierte nimmt das Loch, daß übrigbleibt. Nach getaner Arbeit geht man in den Raum 57, untersucht den Globus, drückt den Schalter und erhält als gleich die beiden goldenen Schlüssel.

The Master

Quest for Glory II

In der ASM 5/91 wollte Jan O. wissen, wie man bei Quest for Glory II das Feuelement fängt. Man geht dabei einfach so vor:

Ist man auf dem Platz vor dem *Katta's Tail-Inn*, gibt man *Use Incense* ein und geht anschließend nach oben in die dunkle Gasse. Wenn man kein *Incense* mehr hat, bleibt unser Held automatisch stehen. Man gebe jetzt *Use Oil-Lamp* ein (die Lampe hat man sich natürlich vorher bei einem Straßenhändler gekauft). Steht man vor dem Element, benutzt man den Befehl *Use Water*. Es sollte darauf geachtet werden, daß man mit einem rand-

Their Finest Hour

Der folgende Tip funktioniert auf allen Computertypen, für die Their Finest Hour erschienen ist: Ärgert Ihr Euch auch, daß man bei selbstgebastelten Missionen nicht über dem Feindgebiet beginnen kann? Kein Problem: Beim *Mission Builder* seht Ihr ja den Kasten mit *Begin*, *Way-Point 1-4* und *Land*. Ihr klickt also auf *Way-Point 1* und setzt den Punkt auf die Stelle der Karte im feindlichen Gebiet, an der Ihr beginnen wollt. Dann klickt Ihr auf *Begin* und sofort im Anschluß auf das *Delete*-Feld, welches sich im gleichen Kasten befindet. Daraufhin ist auf der Karte statt der „1“ für den ersten *Waypoint* ein „B“ für *Begin* zu sehen. Die restlichen *Waypoints* könnt Ihr wie immer verteilen, und fertig ist Eure Mission. Ihr könnt jetzt zum Beispiel ohne Probleme über London anfangen.

Frank Heller

Genghis Khan

Die ersten Tips zum neuen Spiel Genghis Khan sind auch bereits eingetroffen:

1.) Die Einheiten werden in numerischer Reihenfolge befehligt.

2.) Man kann eine Einheit nicht im selben Zug versetzen und gleichzeitig angreifen lassen.

3.) Es kann jeweils nur eine Einheit gegen eine andere kämpfen. Nach diesem Vorgeplänkel geht's jetzt konkret zur Sache:

1.) Die numerische Überlegenheit allein genügt nicht! Drei Einheiten zu je 12 Punkten können durchaus eine 30 Punkte starke Einheit vernichten.

2.) Das Gelände sollte man stets ausnutzen. Aber auch die Tücken sollten beachtet werden. Nehmt nicht allzuoft Abkürzungen, die durch Wälder oder Gebirge führen. Ihr kommt zwar schneller ans Ziel, werdet aber schwächer, da einige Mannen unterwegs verlorengehen.

Strategischer Teil:

Richtet es so ein, daß alle Gouverneurskandidaten zu Eurer Familie gehören. Wenn Ihr ein Gebiet erobert, verliert keine Zeit mit dem Bau von Festungen und Städten. Rekrutiert und schult zuerst die Soldaten.

Schickt sie dann ziemlich bald zu neuen Eroberungen aus. Zuerst sollte man seine Eroberungswellen nach Westeuropa, später nach Afrika und zuletzt nach Asien aussenden. Geht nur dann zum Angriff über, wenn Ihr in Eurem Heimatland eine starke Armee belassen könnt. Diplomatie ist immer besser als Krieg!! Verbündet Euch mit ein oder zwei Nachbarn. Sorgt für das Wohl des Anführers und des Volkes. Versäumt nicht, den Anführer von Zeit zu Zeit auszubilden und Euch dem Volk erkenntlich zu zeigen. Im Falle offensichtlicher Unterlegenheit zögert nicht, Euch zurückzuziehen, solange die Möglichkeit dazu noch besteht. Vergeßt nicht, Eure Spione einzusetzen, es ist das beste Mittel, um genaue Informationen über die Stärken und Schwächen des Gegners zu erhalten.

Planspiel: Denkt an die Möglichkeit eines Hinterhalts, besonders an Passagen wie einer Ebene zwischen Wald und Gebirge. Setzt Eure Bogenschützen wirksam ein, wobei Ihr direkten Kontakt zum Feind vermeiden solltet. Vergeßt vor allem nicht, daß sich jederzeit zwei Einheiten eines Typs vereinigen lassen können. Seht es stets auf den gegnerischen Heerführer ab, vor allem, wenn diese in der Minderheit sind. Richtet nie zwei Einheiten auf die feindliche Kommandoeinheit aus, wenn Ihr sie vernichten wollt. Sofern Ihr dazu gezwungen seid, Stellen zu passieren, an denen man Euch mit Gewißheit auflauert, verwendet den Befehl *Einheit teilen*. Schindet Zeit! Um bei deutlicher numerischer Unterlegenheit trotzdem zu siegen oder zu widerstehen, könnt Ihr einige Tage verstreichen lassen, damit die feindlichen Vorräte zur Neige gehen und der Gegner aufgibt. (Amiga)

Michael Schmitt

Captive

Die schlechte und kurzgehaltene Anleitung zu *Captive* kann schon schnell dazu führen, daß man vor mehr oder weniger großen Problemen steht, welche das Weiterspielen fast unmöglich machen. Um Startschwierigkeiten zu beseitigen und den

Spielspaß wieder zu beleben, vermittelt Willi Bier uns ein paar Tips zu möglichen Anfangsproblemen, welche in der Anleitung verschwiegen werde.

1.) Der erste Schritt ist immer der Einbau des Chips in's Computergehirn der einzelnen Droiden.

2.) Spielziel ist die Eroberung der *Space-Station*. Vorher müssen wir aber neun Energiestationen auf den jeweils grün blinkenden Sternen bzw. Monden zerstören.

3.) Die Energiestationen auf den Planeten werden zerstört, indem man Dynamit (*Explosives*) zwischen die Generatoren wirft. Da ab diesem Zeitpunkt eine Zeitbombe tickt, sollte man schnellstens von diesem Planeten, bzw. aus dem Labyrinth verschwinden. Die Planetengesteinsprobe sollte nicht vergessen werden.

4.) In den Labyrinthen gibt es viele Illusionswände (rollende Wände, kugelgelagert). Diese verschwinden, indem man sich davor stellt und mit der rechten Maustaste den Vorwärtsbewegungspfeil anklickt.

5.) Schleusen mit vier dreieckigen Schaltern öffnet man nur mit der richtigen Kombination. Sonderfall: Betreten eines Labyrinths. Die Ausgangsschleuse öffnet sich nur nach Erreichen des Spielziels, nämlich der Zerstörung der Energiestationen der einzelnen Ebenen und der Mitnahme von Gesteinsproben.

6.) Im Laufe des Abenteuers werden viele Waffen gefunden oder gekauft, die man nicht immer sofort benutzen kann. Hier muß etwas nachgeholfen werden, indem die gewonnenen Erfahrungspunkte auf die entsprechenden Erfahrungsgebiete richtig verteilt werden. Bei gut ausgeklügelter Disposition werden die Droiden schnell lernen, höhere Waffengruppen zu gebrauchen. Da jeder unterschiedlich viele Erfahrungspunkte erhält und es nicht unendlich viele in den ersten neun Levels zu erreichen gibt, sollte man die Erfahrungsgebiete wie folgt auf die einzelnen Stufen erhöhen: Die Rüstung sollte man bis auf die Stufe 33 erhöhen, damit man sich *Ironiden* bedienen kann. Die Schlagkraft und Schwertkunst sollt lediglich auf Stufe 9 angehoben werden. Dasselbe gilt für Automatikwaffen. Handfeuerwaffen sollte man

mit Stufe 23-24 beherrschen, um eine *Magnum-Super* benutzen zu können. Gewehr-Skills sind auf Stufe 24 hochzutrimmen, denn die *Hunter-Super* erfordert einiges an Schießkunst. Wenn man Laser mit Stufe 15 einsetzen kann, ist der *Lyle-Zapper* bald ein zuverlässiger Partner. Um mit der *Mono-Canon* umgehen zu können, muß man Stufe 9 bei der Kanonen-Bedienung aufweisen können. *Besondere Waffen:* Anfangs sind die Bälle die günstigsten Waffen, da man sie in jeder Höhe (3 Stufen) werfen kann. Aber vorsicht! Der letzte geworfene Ball ist meistens zu viel! Mit diesen Utensilien kann man übrigens prima Minen entschärfen. Dazu einfach aus einiger Entfernung in die Mitte des Bildschirms werfen und zur Seite treten. Schnellstens sollte man die Erfahrungstufen Handfeuerwaffen 23 oder 24 und Gewehre 24 erreichen. So können wir aus der Hüfte mit der *Magnum Super* und gegen die anfangs gefürchteten Flugfeinde mit dem *Hunter Super* in Kopfhöhe kämpfen. Vorteil dieser Waffenkombination ist, daß beide Waffen die gleiche Munition brauchen.

7.) Kampf: Anfangs steht man ohne Waffen da und muß die Gegner wortwörtlich verprügeln. Dabei sollte man beachten, daß die Hinterleute den vorderen keine Schläge geben. Wer *Dungeon Master* kennt, sollte die dort bewährte Kampfaktik auch hier anwenden. Starke und schnelle Feinde sollten nur in großen Räumen einzeln bekämpft werden. Dabei sollte man die Gegner immer wieder umlaufen und blitzschnell zuschlagen. Türen und Schleusen können benutzt werden, um Feindgruppen voneinander zu trennen, bzw. um Feinde, die sich in Türöffnungen befinden, zu zerbröseln. Vor Türen lassen sich manche Feinde ganz einfach erledigen. Man stelle sich vor einer geschlossenen Türe auf und hofft, daß mehrere Gegner hintereinander auf der anderen Seite das Feuer auf die geschlossene Türe eröffnen. Am Ende bleibt meist nur einer der Widersacher übrig. Nach jedem leergekämpften Raum sollte man alle Droiden durchchecken und Körperteile untereinander austauschen, um die Einsatzfähigkeit bis zum nächsten Verkaufsladen aufrecht zu erhalten.

13.) In den Labyrinthen stehen an vielen Stellen Computer, welche den Passanten auffordern bestimmte Paßwörter einzugeben. Diese findet man auf den *Clipboards*. Für die ersten zehn Level sind die Paßwörter bereits im Anhang aufgeführt. Eine Liste mit allen Codes folgt zum

W. Bier

Shadow of the Beast

Ein weiterer Cheat-Mode zu Shadow of the Beast kommt aus der Schweiz: Man muß die linke Maustaste und den Joystickknopf vom Einschieben der Diskette bis zum Anfang des Spiels gedrückt halten. Das heißt, daß die Tasten auf jeden Fall auch während der Titelbildsequenz gedrückt bleiben müssen. Was dabei raus kommt, sei eine Überraschung.

Urs Frei

Damian hat ebenfalls was interessantes zu Shadow of the Beast rausgefunden. Es ist zwar weder Cheat noch Tip, aber eine sehr amüsante Beobachtung: Wer eine sogenannte Nuoptix-3-D-Brille besitzt (das ist die von Tutti Frutti), der sollte damit mal den Schatten der Bestie betrachten. Es stellen sich überraschende 3-D-Effekte ein. Funktionieren tut das Ganze in dieser Form allerdings nur in eine Richtung, wenn man nämlich von rechts nach links läuft. ändert man die Richtung, muß man die Brille spiegelverkehrt tragen. Wahrscheinlich hat man bei anderen Spielen ähnliche Effekte, es muß nur verschieden schnell (am besten parallax) gescrollt werden.

Damian Klaus

X-Out

Wenn man während des Spiels *Escape* drückt, kommt man einen Level weiter.

U. F.

Turbo Out Run

Man sollte zuerst in den Pausenmodus gehen (Run/Stop-Taste). Mit der Doppelpunkt-Taste kommt man in den nächsten Level. Dieser Cheat funktioniert in jedem Level. (C64)

J.E.

Wer einen Amiga hat, sollte einen anderen Cheat benutzen, um zur nächsten Strecke zu kommen! Hierzu muß man *Wearapeepel* eingeben und mit der Taste „N“ die nächste Strecke anwählen.

Stefan Gasser

Ghostbusters 2

Einen heißen Cheat für Ghostbusters 2 bekommt Ihr von Peter aus Senden serviert: Man kann nämlich ganz einfach im ersten Level den Pausenmodus anwählen und danach *Varptr* eingeben. Schon hat man unendlich Zeit, Seile, Schleim, etc. Mit „F-1“ kommt man sogar noch einen Level weiter. (Amiga)

P. Skutecki

Turrican

Ein paar Pokes für den Turrican auf dem C64 haben wir auch noch zu bieten: Unendliche Leben: POKE 15985, 96; Unendliche Energie: POKE 16347, 189; Unendliche Zeit: POKE 2911, 173; Unendliche Kreisel: POKE 4035, 173; Unendliche Bomben: POKE 11486, 173/ POKE 11489, 169/ POKE 11493, 173; Unendliche Minen: POKE 11587, 173/ POKE 11590, 169/ POKE 11594, 173; Unendliche Energy Lines: POKE 12398, 173/ POKE 12401, 169/ POKE 12405, 173. Wenn man ein Leben verloren hat, werden im Normalfall alle Gegenstände (Bomben, usw.) auf drei reduziert. Der folgende Poke verhindert das: POKE 22018, 96. Wer seinen Knopf nicht erdrücken will (wegen des Laserstrahls), der sollte POKE 14652, 208 eingeben. Mit POKE 14652, 240 kann man das wieder zurücksetzen. Alle Pokes müssen übrigens mit Modul eingegeben werden.

Jens E.

Sim City

Bei Sim City auf dem ST drückt man die Shift-Taste, gibt *Money* ein und ist um 10.000 reicher.

Burkhardt Hinz

Midnight Resistance

Man startet das Spiel wie üblich, geht dann in den Pausenmodus und tippt *Samanthalyon* ein. Das Spiel beginnt nun mit unendlichen Leben und Credits.

Sven Sulzbach

Hammerfist

Gebt in der Highscore-Liste einfach *I Want to cheat* rückwärts ein, also *taehc ot twan I*. Nun kommt Ihr mit einem Druck auf „F-7“ in den nächsten Level und habt dazu noch volle Energie und Munition. (Amiga)

Stefan Schaper

Satan

Man drücke die linke Amiga-Taste, „M“ und „!“ gleichzeitig, was soviel wie unendliche Energie bedeutet.

S. Schaper

Xenon II-Megablaster

Nachdem man im Menü die Grafikkarte gewählt hat, drückt man anstatt der Return-Taste F7. Nun kann man im Spiel mit einem Druck auf die Taste „I“ unzerstörbar werden. (MS-Dos)

Patrick Klees

Rings of Medusa

Einen ultimativen Cheat zu Rings of Medusa auf dem C64 hat Marco aufzuweisen: Also, man gehe in eine Stadt und leihe sich bei der Bank Geld. Damit kann man sich mindestens einen Mann im Park besorgen. Danach gehe man auf die Suche nach einer feindlichen Armee. Hat man sie gefunden, drücke man auf dem Schlachtfeld den Feuerknopf und gleich darauf „Run-Stop“. Anschließend gebe man *Run 98* ein und bestätige mit „Return“. Wenn jetzt verkündet wird, daß man die feindliche Armee geschlagen hat, drücke man wieder „Run-Stop“. Fünfmal *Run 1000* und ein abschließendes „Return“ läßt man folgen. Nach jedem Mal erhält man die Bestätigung, daß man einen Ring erbeutet hat. Weil auch stets ein *Return without Gosub Error in 996* angezeigt wird, muß man immer wieder neu starten. Nach dem fünften Male kann man das Programm mit einem einfachen *Run* starten. Schließlich gehe man in einen Tempel,

setze seine fünf Ringe ein und verfare beim Endkampf genauso wie bei dem oben erwähnten Kampf, und siehe da, man hat die Welt von Medusa befreit.

M. Königstein

Klax

Bei Klax auf dem Gameboy gibt's noch einen kleinen Cheat: Wenn man mitten im Spiel „Select“ drückt, bekommt man jeweils ein Teil auf den Heber.

Daniel Köllen

Elvira

Hier ist ein Tip zu Elvira auf dem Amiga: Sollte man während des Spiels einmal kaputt gehen, so zieht man die Diskette aus dem Laufwerk und drückt die ganze Zeit auf „Ja“. Man kann dann dort weitermachen, wo man sein Leben lassen mußte.

Richard Lukoschek

Eine kleine Ergänzung zu der Elvira-Lösung in der ASM Special 11 folgt: Um das Monster mit dem Stein in der Hand zu töten, geht man folgendermaßen vor: Man geht mit Elvira's Ring in den Gebetsraum. Am Altar legt man den Ring in die Vertiefung im Kreuz, so daß ein Geheimgang freigelegt wird, den man sogleich betritt. Es müßte sich dort eine Krone finden lassen, die natürlich gleich in's Inventar wandert. Man betrachtet anschließend das Bild an der Wand, wobei das Gebet ausgesprochen wird. Dem König setzt man nun die Krone auf, woraufhin er so happy ist, daß er einem das Schwert überläßt. Mit dem Schwert wandert man in den Dungeon, in dem sich das besagte Monster befindet. Es kann also nur mit dem Schwert des Königs vernichtet werden! Dabei geht man so vor: Man kämpft solange mit *Lunge*, bis man ihm den Arm mit dem Stein abgehackt hat. Jetzt spaltet man den Schädel mit *Hack*. Mit etwas Übung ist das bald kein Problem mehr. Den Stein darf man nicht vergessen, denn er ist der einzige Weg zu *Emalda*. Dazu geht man in den Dungeon und legt den Stein in die Versenkung am Bo-

den. Um die Kanone auf dem Turm anzuzünden, holt man eine Feuerzange aus der Folterkammer und nimmt mit ihr die Kohlen aus dem Feuer in der Küche. Mit der Beute sollt man dann so schnell wie möglich in den Turm gehen und damit die Zündschnur der Kanone anzünden. Die Kiste mit dem Werkzeug für die Vernichtung *Emalda's* ist freigelegt. Man öffnet sie, indem man die verschiedenen Schlüssel in der Reihenfolge ihrer lateinischen Namen in die Schlösser steckt. Jetzt dürfte dem Besuch bei *Emalda* nichts mehr im Weg stehen. Noch ein paar wichtige Dinge: Um das Spiel zu lösen, muß man alle Sprüche mindestens einmal gesprochen haben! Mit der Kohle muß man aufpassen, sie kann ziemlich schnell abkühlen! P.S.: Wenn man von einem Monster besiegt wurde und der Computer fragt, ob man nochmal spielen möchte, sollt man die Diskette aus dem Laufwerk nehmen. Das Monster ist nun tot, man muß aber ein Stärkungsmittel nehmen, da der Charakter so fertig ist, daß er nach einer Minute einschläft. Das Ergebnis ist dann, daß er von *Elvira* gefeuert wird.

So nebenbei möchte ich noch erwähnen, daß alle *Elvira*-Besitzer mit *Cardridge* sich das Spielen erheblich erleichtern können: Beim Kämpfen einfach die Bremse einschalten. So sollt man keine Treffer mehr kassieren, da man gut vorhersehen kann, wo der Schlag des Gegners landen soll. ■

Dominik Miith

Licence to Kill

POKE 50045, 189 ist hier sehr hilfreich. (C64)

Living Daylights

POKE 4390, 173 sollt man mal versuchen. (C64)

Tiger Road

Zum Schluß dieser POKE-Runde kommt noch der POKE 5749, 165 für *Tiger Road*. (C64) ■

Christian First

Monkey Island

Wollt Ihr nach *Monkey Island*, werft doch mal statt den links angegebenen Sachen die auf dem rechten Teil des unten abgebildeten Blattes angegebenen Sachen in den Topf in der Küche.

Es sei hier noch schnell vermerkt, wo Ihr die unten angege-

benen Gegenstände finden könnt: Zimtstange: Im Tresor in der Hütte des Kapitäns; Grog-Pfefferminz: Erhält man beim Gemischtwarenhändler; T-Flagge: Befindet sich auf dem Mast des Schiffes; Tinte: Ist auf dem Tisch in des Käptns' Kajüte; Wein: Gibt's im Lagerraum in

der großen Truhe; Gummihuhn: Ist auf *Melee-Island* im Voodoo-Raum; Schießpulver: Ist im Lagerraum (Fässer); Baumwoll-T-Shirt: Kriegt man, wenn man die Schwertmeisterin besiegt; Corn-Flakes: Sind im Wandschrank in der Küche. ■

Thomas Hägler

SO GIBT ES NACH MONKEY ISLAND

1 ZIMTSTANGE

4 PFEFFERMINZ BLÄTTER

1 MENSCHLICHER SCHAEDEL

1 TROPFEN KRAKENTINTE

0,5L ROTES AFFENBLUT

1 HUHN

3 UNZEN SCHWEFEL

1 ZIMTSTANGE

1 GROG-PFEFFERMINZ

1 TOTENKOPF-FLAGGE

TINTENFASS

WEIN

GUMMIHUHN MIT HACKEN

1 HANDVOLL SCHIESSPULVER

1 ODER MEHR DER FOLGENDEN:
VITAMIN B12, LECITHIN MALZ,
BINDEMittel ODER NATURIDENTISCHES AROMA

1 PACK CORN-FLACKES

1 BAUMWOLL T-SHIRT

Star Wars

Unendliche Schutzschirme gibt's für POKE 36280, 173 und POKE 61272, 173. (C64)

Empire strikes back

Hier hat man unendliche Schutzschirme für den POKE 37046, 165. (C64)

Return of the Jedi

Unendliches Leben kann man genießen, wenn man diese POKEs zur Anwendung bringt: POKE 4044, 165; POKE 5151, 165; POKE 6827, 165 und POKE 6847, 165. (C64)

Back to the Future II

64er Modulpokes sind noch mal in einer kleinen Serie angesagt. Die Pokes zu *Back to the Future II* sind die ersten:

Unendliches Leben erhält man in den unterschiedlichen Sektionen für folgende Pokes: Sektion 1: POKE 17966, 173; Sektion 2: POKE 7974, 173; Sektion 5: POKE 16684, 173.

Rick Dangerous

POKE 2793, 173 bringt unendliches Leben mit sich. POKe 10886, 173 verhilft zu unendlicher Munition, und POKE 11193, 173 ergibt unendliches Dynamit. (C64)

Maniac Mansion

Wer nicht weiß, wie er bei *Maniac Mansion* am *Purple Tentacle* vorbeikommt, sollt diesen Tip lesen: Dazu braucht man die Meteor-Polizei. Man ruft sie durch das Funkgerät unter der Nummer 3412. Danach sollt man im Kerker warten. Nach ca. sechs Minuten kommt die Polizei. Ganz wichtig ist es, die Tür nicht zu öffnen (mit dem leuchtenden Schlüssel). Wenn der Polizist die Szenerie wieder verläßt, verliert er ein Abzeichen. Das sollt man an sich nehmen und es dem Tentakel zeigen (Das geht mit „Gebe“). Es haut dann ab. Übrigens, das Funkgerät kann man mit der Radoröhre aus dem uralten Radio reparieren. Das sollt Bernhard machen. ■ Christoph Klies

Robocop 2

Mad Max hat sich ein bißchen Zeit für Euch genommen und einige sehr saubere Karten zu Robocop 2 gezeichnet. Das Kartenmaterial umfaßt Level 1, 2, 4 und 5.

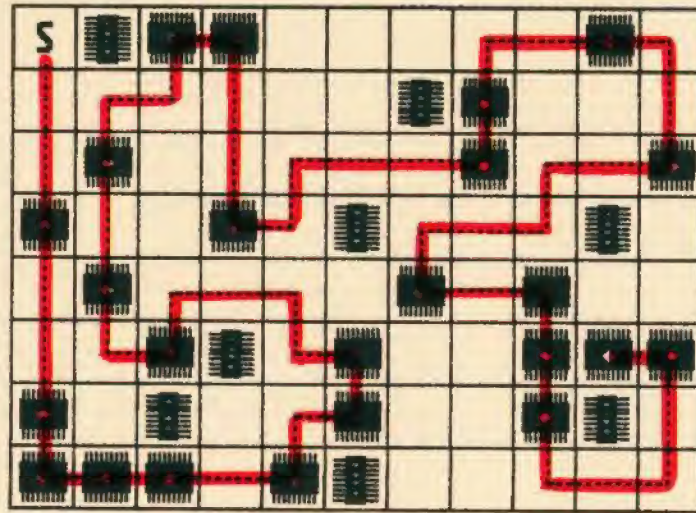
Mad Max, der Vollstrecker

Will man bei Robocop 2 mit unbegrenzter Energie spielen, gibt man im Titelbild *Bamboozalem* ein. Wahnsinn!! (Atari ST)

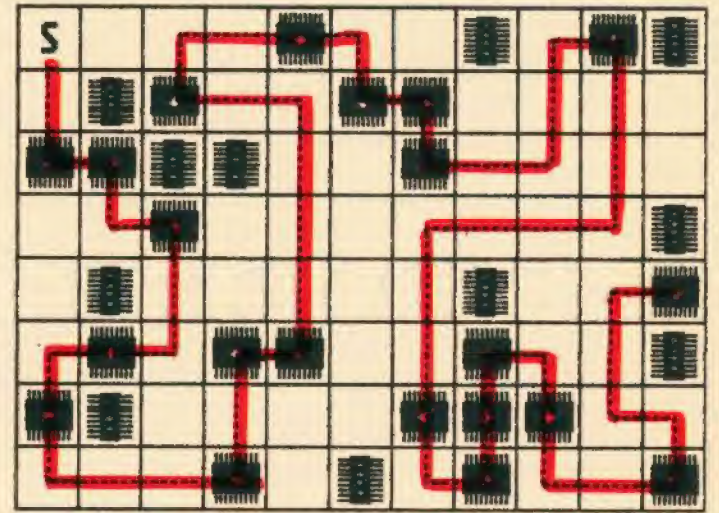
Marco Mierke

ROBOCOP² KARTEN

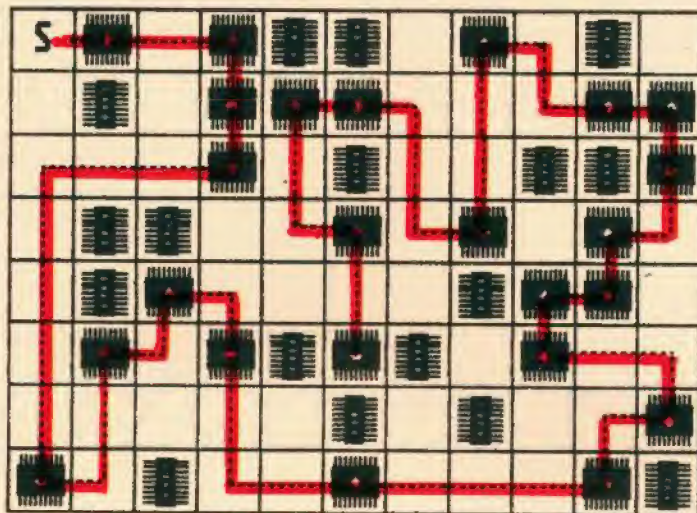
Level 2.1 :



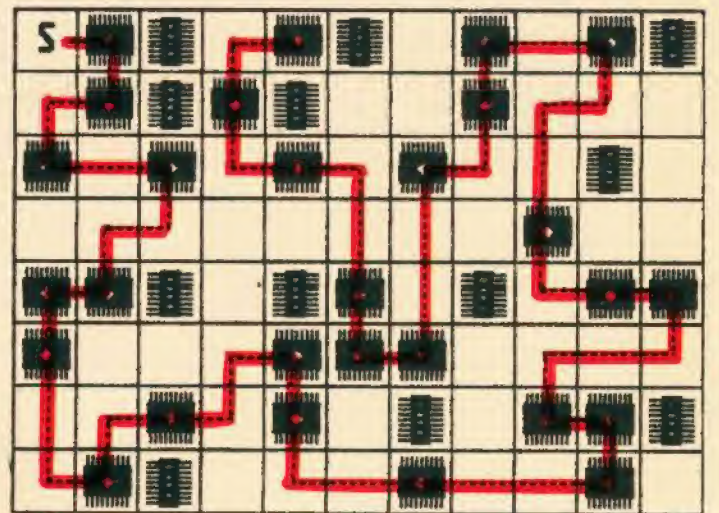
Level 2.2 :



Level 2.3 :



Level 2.4 :



Legende :



= Erinnerungschip



= Start

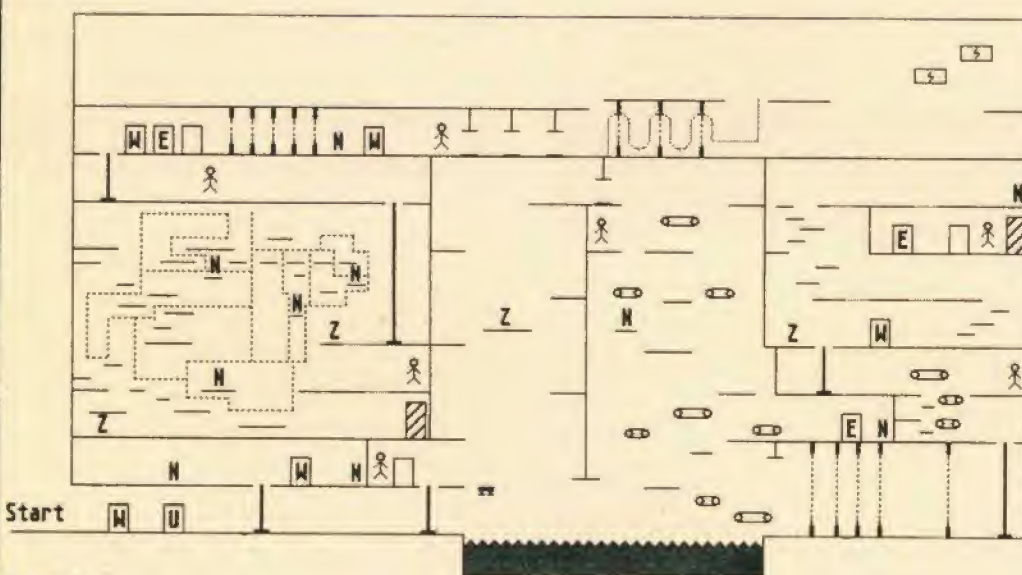


= Barrikade

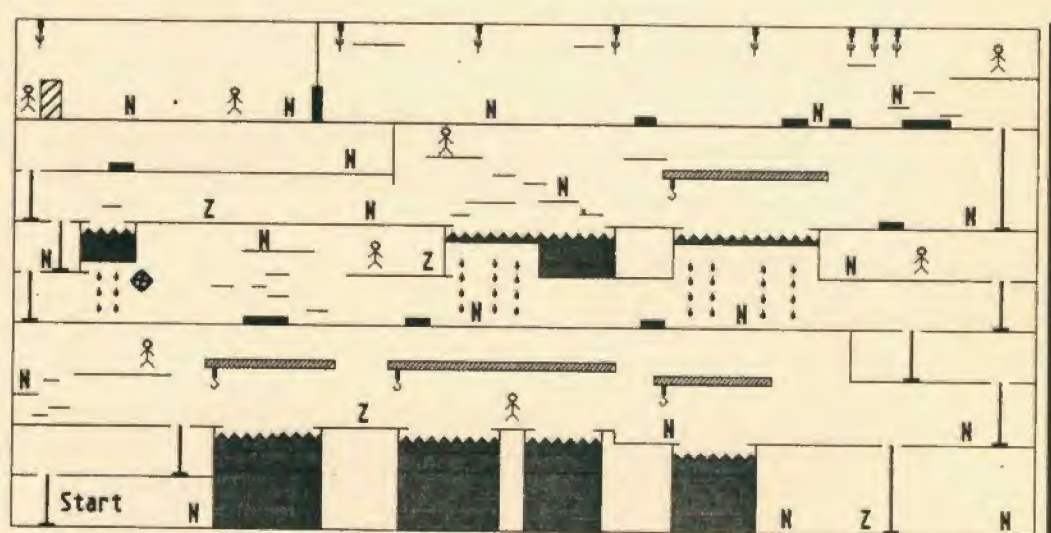


= Lösungsweg

Level 1 :



Level 4 :



Legende :

- = Sonderwaffe
- = Lebensenergie
- = Zeitbeschränkte Unverwundbarkeit
- = Leere Kiste
- = Kaputter Boden
- = Zerstamper (Drüberspringen)
- = Selbstschußanlage
- = Fahrstuhl

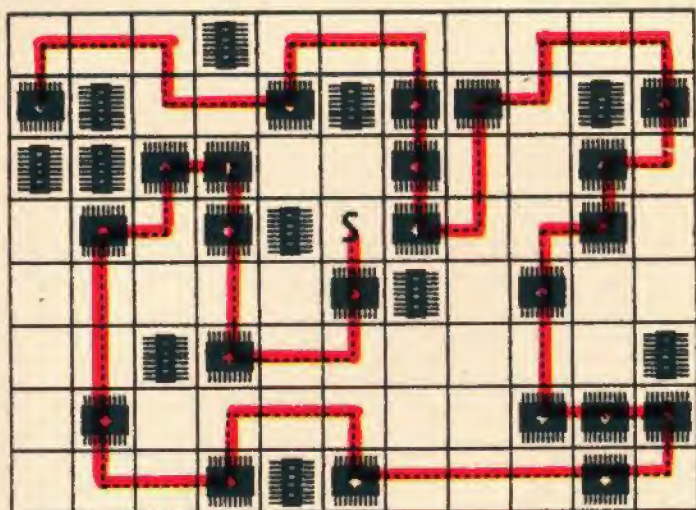
- = Nuke 10%
- = Zusätzliche Zeit
- = Zu verhafteter Laborant
- = Stromkasten (Kaputt schließen)
- = Flugplattform
- = Fahrweg der Sägeblätter
- = Rollband
- = Übergangstür

Legende :

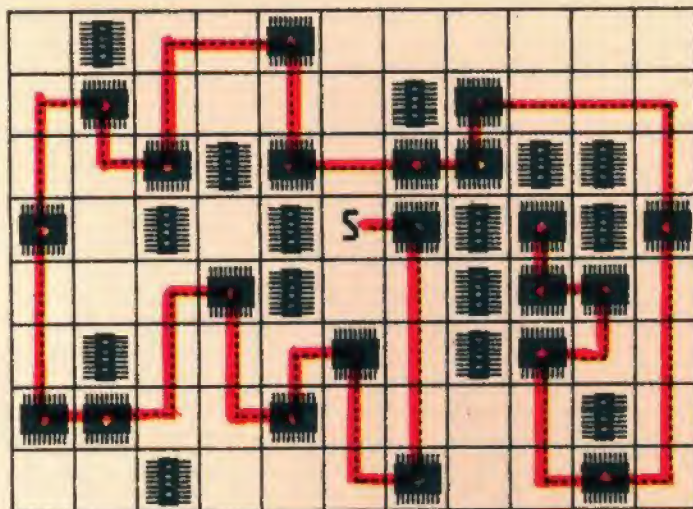
- = Fahrstuhl
- = Säure (Tötlich)
- = Selbstschußanlage
- = Kran mit Hacken (Dran springen)
- = Säurebecken (Tötlich)
- = Säuretropfen

- = Tür (Kaputt schlagen)
- = Ausgangstür
- = Zu verhafteter Arbeiter
- = Nuke 5%
- = Zusätzliche Zeit
- = Rollendes Faß (Tötlich)

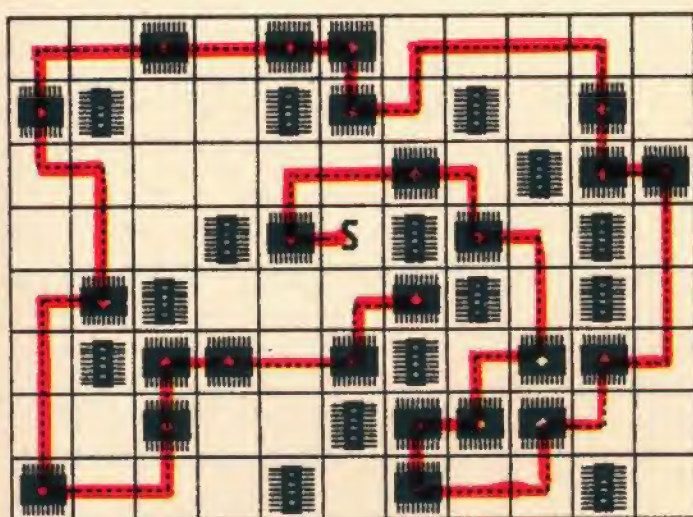
Level 5.1 :



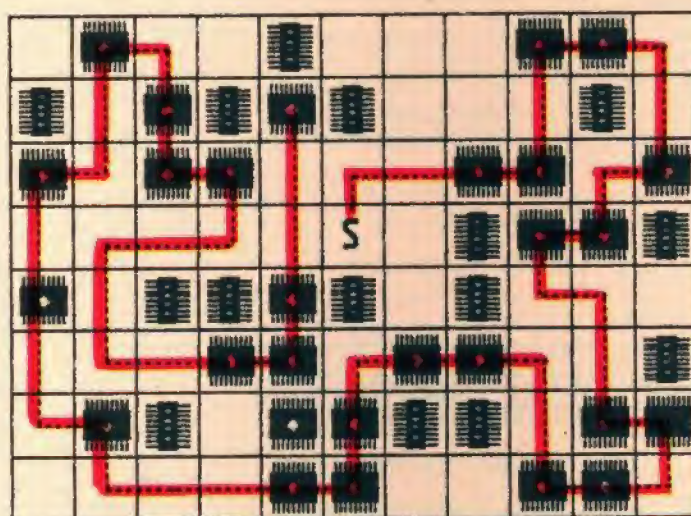
Level 5.2 :



Level 5.3 :



Level 5.4 :



Legende :

= Erinnerungschip

= Start

= Barrikade

= Lösungsweg

Their Finest Hour, Battle of Britain

Eine hübsche Charactermanipulation haben wir hier vorliegen: Man nehme die Pilot/Crew-Disk von Battle of Britain, seinen Character-Editor (Discovery oder ähnliches) und lade den gewünschten Character. Bei folgendem Beispiel sieht man ein Jäger-As der Luftwaffe:

Wenn man sich nach diesem Muster hochdekorierte Besatzungen bastelt, dürfte die „Luftschlacht um England“ kaum noch Probleme bereiten. Alle Angaben beziehen sich auf die Amiga-Version.

Red Baron

00:	01	02	04	00	67	06	1d	00	1d	00	00	00	00	ff	ff		
	a	b	c		d	e	f		g		h		i				
a	= TYP (00-RAF, 01-Bf109, 02-Bf110, 03-Stuka, 04-Bomber																
b	= STATUS (00-active, 01-grounded, 02-captured, 03-KIA)																
c	= RANK (RAF 00-05, Luftwaffe 00-04)																
d/e	= SCORE ???																
f	= MISSIONS (gesamt)																
g	= MISSIONS (mit welchem Flugzeug, siehe a) für RAF Spitfire, für Bomber Do-17																
h	= siehe g, für RAF Hurricane, für Bomber He-111																
i	= siehe g/h, für Bomber Ju 88																
10:	00	00	ff	ff	ff	ff	ff	ff	ff	ff	ff	ff	ff	38	00	24	00
														j		k	
	j = AIR VICTORIES Spitfires																
	k = AIR VICTORIES Hurricanes																
20:	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
	l		m		n		o		p		q		r		s		
	l = AIR VICTORIES Bf-109																
	m = AIR VICTORIES Bf-110																
	n = AIR VICTORIES Ju-87 (Stuka)																
	o = AIR VICTORIES Do-17																
	p = AIR VICTORIES He-111																
	q = AIR VICTORIES Ju-88																
	r = BOMBS (dropped)																
	s = BOMBS (Hits on Ground Targets)																
30:	00	00	00	00	01	01	01	01	01	00							
	t				u	v	w	x	y								
	t = BOMBS (Hits on Ships)																
	u-y = AUSZEICHNUNGEN Luftwaffe (00-nein, 01-ja)																
	v-y = AUSZEICHNUNGEN Royal Air Force (00-nein, 01-ja)																

Gargoyle's Quest

Gargoyle hat gut lachen, wenn er diese Levelcodes sieht:

Level 1: QNY5-46CC;
Level 2: 9H6B-PGWY;
Level 3: GT8A-EHQL;
Level 4: H8TL-XOAX;
Level 5: IHAY-7JAN;
Level 6: 4IS4-SMYP;
Level 7: GE5B-RYQ4;
Level 8: AAW8-NNDT.

Michael Krause

Brat

Damit nichts anbrennt, wenn Ihr voller Mißmut um eventuelle Spielschwierigkeiten Stunden am Compi hängt, haben wir die Paßwörter 1-12 für das Spiel Brat im diesmaligen Programm:

Level 1: Bishigmo;
Level 2: Mihemoto;
Level 3: Sasutozo;
Level 4: Sumatze;
Level 5: Nokitago;
Level 6: Itsanono;
Level 7: Mozimato;
Level 8: Hozitomo;
Level 9: Mokitemo;
Level 10: Zumohato;
Level 11: Chanastu;
Level 12: Nagaitu.

Das Spielsystem war leider nicht angegeben.

Wild West World

Ein paar Tips zu Wild West World hätte er da noch, der D.P.; und zwar wie man beliebtester Bürger in Rockwells innerhalb von einem Jahr werden kann. Natürlich ist das ganze nur auf Betrug aufgebaut. Man spielt also im 2-Player-Modus. Ein Mitspieler kauft beim Händler einen Wagen und verkauft ihn dann für 9999 Dollar wieder an seinen Widersacher. Dies wiederholt man sooft, bis der erste Spieler kein Geld mehr hat, seine Farm miteingeschlossen. Damit ist der Cowboy natürlich ruiniert. Wenn man nach ein paar Tagen versucht, beim Händler mit dem „toten“ Mitspieler Kontakt aufzunehmen, gelingt das, und es stehen in allen drei Städten 3000-8000 Dollar zur Verfügung. In Gold-City und in Onneville wird man mit sehr viel Geld, und in Kraxtown mit sehr viel Land beliebtester Bürger. (Amiga)

D.P.

Transworld

Wem es bei Transworld auf dem Amiga zu lange mit den LKWs dauert, der gehe folgendermaßen vor: Man wähle zwei Spieler aus, z.B. Money und Pleite. Money nimmt einen Kredit von 50.000 DM und kauft das Maximum an Aktien von Pleite. Pleite macht nun Rundfunkwerbung. Zack, und schon sind die Aktien von Pleite in die Höhe gestiegen. Nun kann Money seine Aktien wieder verkaufen und Pleite läßt man Konkurs machen. Dies kann man beliebig oft wiederholen.

Starmac

Loom

Den Leiden von einigen Loom-Spielern will A. Küch mit seinen allgemeinen Tips ein Ende setzen. Alle Zaubersprüche, ihren Fundort und die erste Anwendung hat er für Euch aufgelistet:

- 1.) Dinge öffnen/ Am Webstuhl/ auf das Ei am Boden
- 2.) Im Dunklen sehen/ Im Wald bei den Eulen/ Im Dorf, rechte Seite
- 3.) Stroh zu Gold/ Rechts, erstes Zelt im Dorf/ In der Drachenhöhle
- 4.) Dinge entleeren/ Rechts, ein Zelt weiter/ In der Drachenhöhle
- 5.) Dinge grün färben/ Im gleichen Zelt/ Auf die Wolle am Boden
- 6.) Drehung/ Bei der Windhose/ Bei der Windhose (umgekehrt!)
- 7.) Unsichtbarkeit/ Auf dem Weg zu den Schäfern/ Bei den Glasmachern
- 8.) Dinge schärfen/ Sense bei den Glasmachern/ In der Schmiede
- 9.) Schreckensmelodie/ Blick in die Glaskugel/ Auf dem Weg zu den Schäfern
- 10.) Transzendenz/ Blick in die Glaskugel/ Am Spielende auf einen selbst anwenden
- 11.) Schlafmelodie/ Beim schlafenden Schlafhirten/ Auf den Schlafhirten
- 12.) Heilungsmelodie/ In der Hütte bei den Schäfern/ Auf den toten Rusty anwenden
- 14.) Schweigemelodie/ Gilde der Weber, am Webstuhl/ Auf Hetchel
- 15.) Verwandlungsmelodie/ Am gleichen Ort/ Wieder auf Hetchel

16.) Zerstörungsmelodie/ Am gleichen Ort/ Auf den Webstuhl anwenden.

Hinweis: Alle Sprüche, die umgedreht nicht den gleichen „Sinn“ wie in der Normalfassung haben, können in verschiedene Richtungen angewendet werden, z.B.: „Drehung einleiten“ bewirkt verkehrt herum einen Stop einer Drehung. Noch was zu den Noten: C, D und E erhält man zu Beginn des Spiels. F bekommt man beim Grünfärben der Wolle im Dorf. G gibt's bei der Ankunft auf der Insel. A bringt die Verwandlung des Goldes in Stroh in der Drachenhöhle mit sich. H, bzw. N ist die Belohnung für das Schließen des Loches bei den Glasmachern. Ein Cis ertönt nach der Anwendung der Zerstörungsmelodie auf den Webstuhl.

A. Küch

Eliminator

Oliver hat nach langer Ballerphase dreizehn Codewörter für das Spiel Eliminator auf dem ST herausgefunden. Um die Codes benutzen zu können, muß man im Titelbild (nicht im Ladebild!) die Help-Taste drücken und dann das entsprechende Wort eingeben. Daraufhin startet das Spiel im gewünschten Level:

- 1.) Schweine (Oder irgendeine Buchstabenkombination, die nicht als Codewort auftaucht)
- 2.) Ameoba
- 3.) Blooop (drei O's)
- 4.) Cheeki
- 5.) Doinok
- 6.) Enigma
- 7.) Flipma
- 8.) Geegee
- 9.) Handel
- 10.) Icicle
- 11.) Jammin
- 12.) Kikong
- 13.) Lapdog

Oliver Kinne

Flood

Packt die Badehose ein! Es kommen 42 Levelcodes für Flood:

L1: Frog; L2: Year; L3: Quif; L4: Long; L5: Word; L6: Fred; L7: Wine; L8: Grip; L9: Trap; L10: Thud; L11: Frak; L12: Vine; L13: Jump; L14: Nill; L15: Four; L16: Grit; L17: Zing; L18: Jing;

L19: Lido; L20: Pool; L21: Hate; L22: Reed; L23: Lime; L24: Quit; L25: Wing; L26: Flee; L27: Giga; L28: Head; L29: Lood; L30: Sing; L31: Joux; L32: Pink; L33: Gogo; L34: Lets; L35: Quad; L36: Bill; L37: Eggs; L38: Hens; L39: Nail; L40: Soap; L41: Foam; L42: Meek (Amiga)

Daniel Pilorz

Super Mario Land

Nachdem in den letzten Ausgaben oftmals umständlich beschrieben werden mußte, wo sich etwaige Herzchen und Pilze, bzw. unsichtbare Flächen befinden, haben wir diesmal einige kleine Karten für Euch. Wohl bekomm's. (Gameboy)

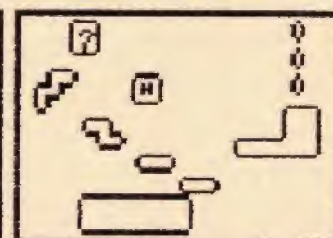
Thomas Wagner



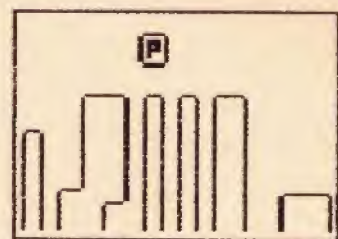
World 2.1



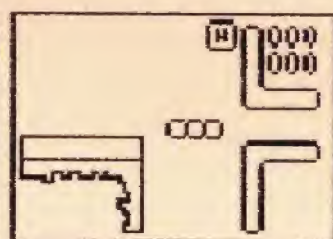
World 2.2



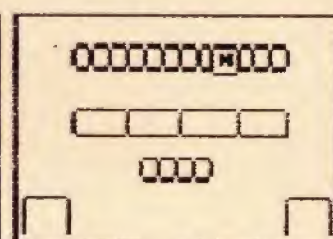
World 3.1



World 3.3



World 4.1



World 3.3

♥ = Herz

■ = unsichtbare

☐ = Pilz

Fläche

Tetris

Kennt Ihr schon diesen? Beim Titelbild der Gameboy-Version drückt einfach mal das Steuerkreuz nach unten und startet dann. Das Spiel läuft jetzt etwas schneller.

T. Spann

Ultima V

Neulich beim Ultima V-Spielen ist Andreas etwas aufgefallen: Wenn man sich in der Wildnis befindet, sollte man mal die Underworld-Disk statt der Britannia-Disk einlegen. Man befindet sich daraufhin sofort in der Underworld. Es entsteht hierbei zwar ein Kuddelmuddel von

World Cup Italia 90

Wem die Lust am Weltmeistertitel immernoch nicht vergangen ist, der sollte folgende Ratschläge beherzigen:

Um Weltmeister zu werden, sollte man am besten eines der starken Teams wählen, wie z.B. Brasilien oder Deutschland. Im Spiel selbst muß man sofort in den Gegner „reinrutschen“, wenn dieser den Ball hat. Hat man ihn selbst, so darf man nie Kurzpaßspiel betreiben, sondern sollte immer sofort nach vorne schlagen, bis sich der Ball im 16-Meter-Raum des Gegners befindet. Hier nicht lange fackeln, sondern sofort abziehen, und zwar am besten Volley, das heißt, direkt aus der Luft. (Sega Mega Drive)

Torsten Spann

Sprites, das Problem Underworld kann man damit aber trotzdem lösen. Legt man übrigens die Britannia-Disk jetzt wieder ein, gelangt man selbstverständlich unverzüglich wieder in die Oberwelt. (C64)

Andreas Rabe

Teenage Mutant Hero Turtles

Wenn man bei der Codeabfrage nach einer vierstelligen Nummer gefragt wird, gibt man erst 8859, dann 1506 und schließlich die richtige Nummer ein. Bei Spielstart drückt man sofort Help und hat dafür unbegrenzte Energie. (Atari ST)

Marko Mierke

Indianapolis 500

Allen eingefleischten Rennfahrern unter Euch sei mit einigen Rennerfahrungen von Namri beim Spielen von Indianapolis 500 geholfen: Das Set-Up ist für den *Penske-Chevrolet* vorgesehen. Die zwei anderen Autos sind aber fast genauso wie der Chey, außer daß man beim *Lola Buick* die Gänge tiefer schalten muß. *Fuel*: Für die Qualifikation braucht man zehn Gallonen, denn wenn das Auto genauso eingestellt ist, wie es hier beschrieben wird, verbraucht man mindestens fünf Gallonen in der letzten Runde. Für das Rennen wird natürlich ein voller Tank benötigt. Nur Anfänger fahren 10- und 30-Runden-Rennen.

Wings: Bei der Qualifikation muß das *Rear-Wing* ganz nach oben gelegt werden, das *Front-Wing* eine Stelle nach unten. Es ist zwar schwer, die Kurven zu nehmen, aber dafür kann man auf den Geraden ordentlich beschleunigen. Im Rennen muß man beide *Wings* drei bis fünf Stellen runterbringen, jedoch muß die Position vorne stets um eins unter der hinteren liegen. *Rubber*: Während der Qualifikation nehme man links weiche Reifen und rechts Medium-Reifen. Im Rennen kann man dieselbe Kombination nehmen. Nimmt man aber links Medium-Schlappen und rechts harte, braucht man die Reifen einfach nicht so oft zu wechseln. *Stagger*: Ganz klare Sache: Hier wird bis zum Maximum +1.00 aufgelegt. *Pressures*: Im Gegensatz zu der Anleitung stellt man die Reifen besser zwischen 24 und 28 PSI ein. Das gilt für Qualifikation und Rennen. Wenn man über 28 PSI aufpumpt, kann man schneller fahren, die Steuerung ist jedoch hart und schwer. Hat man weniger als 24 PSI, kann man sich die gegnerischen Autos von hinten ansehen. Und das sollte doch vermieden werden, oder was? *Shocks*: Am besten stellt man alle vier um zwei Stellen nach unten ein. Den Tip in der Anleitung zu diesem Thema kann man getrost vergessen.

Sehr starke Lenkbewegungen würden bei der dort empfohlenen Einstellung in eine Katastrophe münden. *Cambers*: Die originale Einstellung ist hier mal als ultimative anzusehen. Eine bessere konnte noch nicht er-

mittelt werden. *Gears*: Die *Gears* stellt man beim Chey auf 10.00, beim Lola zwei Punkte tiefer. *Turbocharger*: Auf neun stellen, und sonst gar nix! Die Grafikauflösung ist in der schwachen Einstellung am übersichtlichsten. Bei hoher Auflösung wird man zu sehr abge-

lenkt. Die Maus kommt medium am besten, sonst fährt man die Kurven zu stark an und fliegt oft aus der Bahn. Nach einem *Pit-stop* oder einer gelben Flagge muß man in den Kurven sehr gut aufpassen, da die Reifen zu diesem Zeitpunkt noch kalt sind und noch nicht so gut haften.

Wenn man alles richtig macht, ist die Qualifikationsrunde mit durchschnittlich 233mph zu schaffen. Jetzt muß man bloß noch 200 Runden ohne Fehler überstehen, um sich als Rennfahrer feiern lassen zu können.

N. Dayab

Ishido

Für alle Gehirnakrobaten sind hier ein paar Tips zu dem Spiel Ishido. Es wurde der Spielgrad *Modern, 1 Player* gewählt:

- 1.) Vergeßt die Ecken. Erstens braucht man schon alleine sechs Steine, um einen -4-Way zu bauen, und zweitens ist es fast unmöglich, zwei unabhängige Steininformationen miteinander zu verbinden.
- 2.) Bevor man einen -4-Way aufbaut, sollt man sich vergewissern, ob der Stein, auf den man hinarbeitet, nicht schon zweimal gefallen ist.
- 3.) Den Grundstein für mehrere 4-Ways legt man zu Beginn des Spiels. Gegen Ende (ca. ab den letzten 12 Steinen) sollte man nur noch das Entleeren der *Pouch* im Auge behalten.
- 4.) Als eine sehr hilfreiche Gedächtnisstütze könnte sich eine kleine Liste herausstellen, in die man jeden gefallenen Stein vermerkt und somit schnell ablesen kann, ob einer jetzt schon zweimal, einmal oder noch gar nicht im Spiel ist.
- 5.) Wenn man an den Rändern anlegt (was man des öfteren muß), sollte man Konstruktio-

nen vermeiden, d.h. nicht zur Mitte hin bauen (s. 1), sondern entlang der Ränder. Die Steine sind dann so gut wie verloren, aber sie stören gegen Ende des Spiels nicht so sehr.

6.) Was alles sollte man sich überlegen, wenn man einen 4-Way basteln will?

A.) Wie soll der Ziel-Stein aussehen, gibt's ihn auch noch?

B.) Ist die Form oder Farbe schon stark vertreten oder nicht? Wenn ja, könnte es recht lange dauern, bis dieser 4-Way-wenn überhaupt auch rechtzeitig fertig wird. 12 Steine gibt es in einer Farbe bzw. Form.

C.) Nehme ich nicht wichtige Steine für den Bau des einen 4-Way den anderen Weg?

7.) Desweiteren sollte man sein Spiel möglichst unabhängig gestalten, d.h. das Warten auf einen ganz spezifischen Stein vermeiden. Viel besser ist da ein Warten auf eine Farbe (egal welche Form) oder Form (egal welche Farbe).

8.) Hier nun ein Musterbeispiel für eine ideale Spieleröffnung: a.) D7 und E6 bilden die Grundlage in der Mitte. C7 und C6 müssen in der Form, D8 und E8 in der Farbe mit D7 übereinstimmen.

b.) D8 und C7 sind die Grundsteine für den nächsten 4-Way. D9 und C9 müssen in der Form mit D8 passen, B7 und B8 mit C7 in der Farbe.

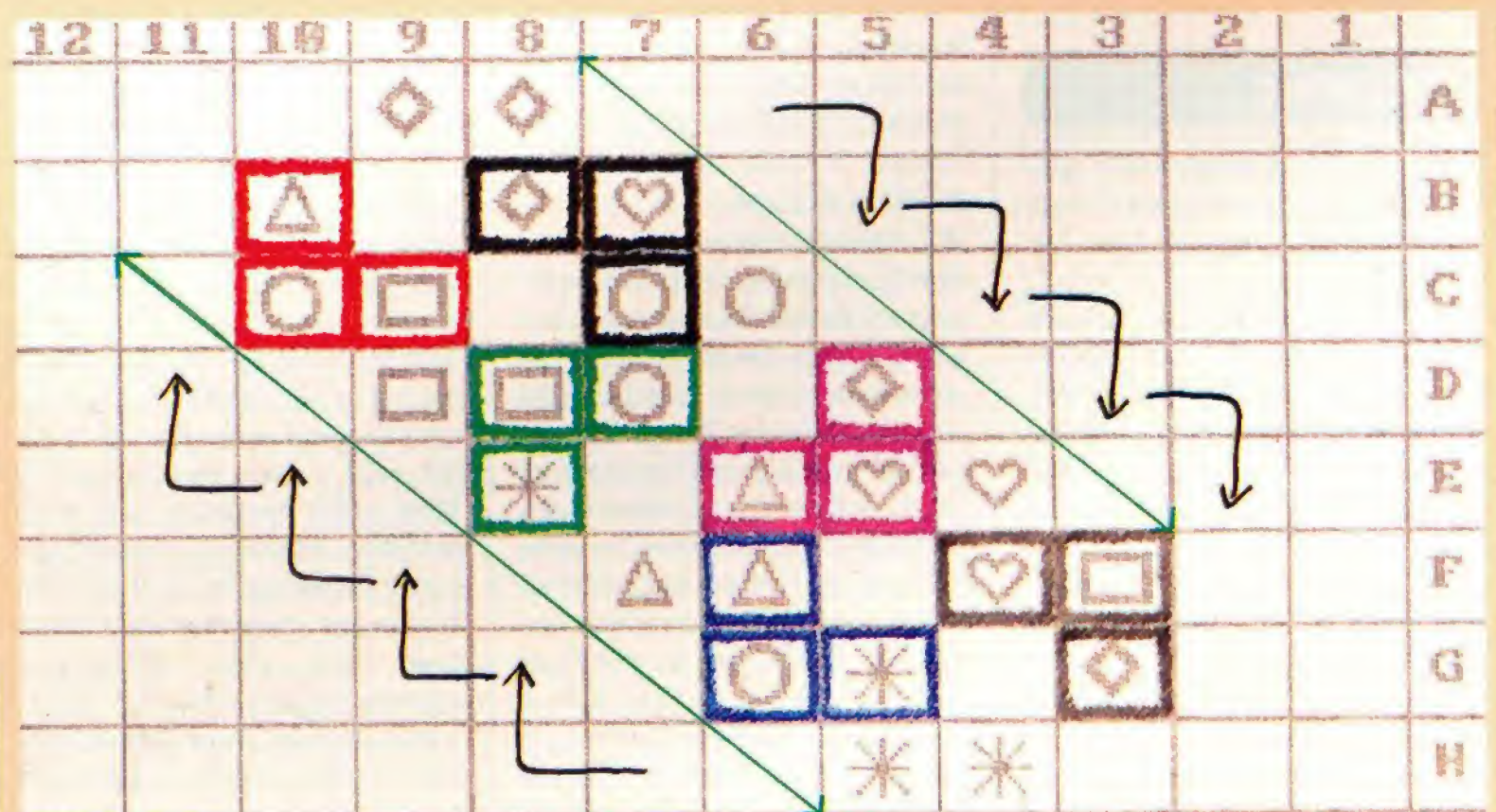
c.) Die nächsten Grundsteine sind C9 und B8. C10 und B10 sollten mit C9 farblich übereinstimmen, A8 und A9 mit B8 ebenfalls in der Farbe.

d.) Von E6 aus läuft alles im selben Schema (siehe Skizze).

e.) Sollte man diese (was zu 99% nicht eintrifft) oder eine ähnliche Stellung vorfinden, wäre der Weg der Pfeile ein Optimum. Da dies aber nur sehr selten vorkommt, sollte man die Treppen (grüne Linien) aufbrechen, weil sie extrem wenig Anlegemöglichkeiten offen lassen. Also weg damit!!

f.) Man kann zur Spieleröffnung natürlich auch nach rechts oben und links unten bauen, das Schema bleibt sich gleich. Der wahrscheinlich wichtigste Tip ist selbstverständlich: Niemals aufgeben! Aber mit diesen Hilfen dürften zumindest alle Startschwierigkeiten der Vergangenheit angehören. Auch zehn 4-Ways sind möglich! (Amiga)

Gerald Zaynard



Might and Magic II

„Ey Tach ey!“ Mit diesen Worten kündigte Kai aus Duisburg seine Tips zu Might and Magic II an. Konkret: Alle, die Probleme mit dem Gold haben, sollten sich im Kampf sterben lassen und dann den alten Spielstand laden. Sobald der „normale“ Spielscreen wieder erscheint, betätigt man die Taste „S“ (wie *Search*). Auf diese Art und Weise findet man eine Schatz. Wer Gems braucht, sollte sich an der *Emerald Coast* (im Wasser!!) ummsehen, oder zum Gemmacher *Volcano* gehen. Und nun noch ein paar Koordinaten zu einigen Dungeons, Castles und Städten: *Nomadic Rift cavern*: D3 13; 7 (Man fällt in ein Loch.)/ *Dawn's Mist Cavern*: D4 3; 7/ *Corak's Cavern*: C2 5; 11/ *Sarakin's Mine*: A2 12, 3/ *Dragon's Domination*: D1 12, 14/ *Druid's Point Cavern*: C3 1, 6 (Paßwort: *Druids*)/ *Gemmaker Volcano*: E1 4, 7/ *Murray's Cavern*: B4 (auf *M. Resort Isle*)/ *Elemental Pl. of Water*: A4 0, 0/ *Pas T. T. Time of Fire*: E1 15, 15/ *Pass T. T. Time of Earth*: E4 15, 0/ Schlösser findet man an untenstehenden Lokalitäten: *Pinehurst*: A2 1, 1/ *Hillstone*: D4 13, 1/ *Royal Palace*: D2 14, 14/ *Woodhaven*: C1 3, 14/ Städte sind hier zu suchen: *Middlegate*: C2 7, 3/ *Sandsobar*: E4 4, 10/ *Tundara*: A1 12, 3/ *Vulkania*: E1 3, 4/ *Atlantium*: A4 13, 10. Zuguterletzt befindet sich *Murray's Resort Isle* bei B4 3, 3.

K. Thorhauer/Andy Schofield

Parodius

Einen sehr umfangreichen Beitrag zu Parodius auf dem Gameboy erhielten wir von Jens aus Olfen:

Beste Ausrüstung: Man geht in den Pausenmode und drückt „Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, B, A“. Jetzt kann man den Modus wieder verlassen und hat die ultimative Ausrüstung. Lediglich ein paar *Speedups* fehlen noch zum ganzen Glück. Diese kann man den Aliens jedoch mit Leichtigkeit abknöpfen. Man sollte beachten, daß man diesen Trick nur einmal benutzen darf.

Bestes Schiff: Nach Jens' Meinung ist die *Vic Viper* das beste

Schiff, da es die besten Laserwaffen hat.

Die Endgegner:

Katzenschiff: Man sollte erstmal auf das Periskop schießen, dann auf den kleinen Motor unter dem Schiff. Wenn man Lust hat, kann man noch auf die Matrosen zielen. Zuletzt attackiert man ständig den Kopf der Katze, und schon nach kurzer Zeit entschwindet der Kreuzer in tiefere Gefilde.

Piratenvogel: Die Laser der *Vic Viper* kommen hier bestens zur Geltung. Man muß stets auf den großen Vogel ballern und darf dabei nicht vergessen, den „komischen“ Vögeln auszuweichen. Hat man den großen endlich getroffen, bekommt dieser einen furchtbaren Schrecken, was auf dem Gameboy sehr gut animiert ist.

Clowns und Pakete: Nach kurzer Zeit treten ganz viele Clowns (?) und Geschenkpakete auf, auf die man wie wild feuern muß. Die Clowns werfen mit Spiegeliern, und aus den Geschenken schälen sich weitere Widersacher. In dieser Szene kann man ganz leicht nach oben und unten fliegen, ohne gebremst zu werden. Wenn man die Clowns richtig getroffen hat, bekommen sie ein Pflaster, und die Spiegeleier fallen aus.

Der USA-Vogel: Man muß immer ballern und auf die drei Federn achten, die das Flügelvieh abwirft. Die kleinste Berührung ist dabei tödlich. Kurz nachdem er die Federn gelassen hat, kommen zwei Blitze aus dem Schnabel. Man muß auch versuchen, das Schild, welches aus dem Hut kommt, ein paarmal zu treffen. Nach einiger Zeit entblößen sich die USA völlig, und das abgeworfene Federkleid fällt in's Wasser. So ganz ohne sieht das richtig lustig aus.

Die Münder: Diese schmeißen mit Gebissen um sich. Man sollte, kurz bevor sie kommen, seinen Platz in der Mitte des Displays einnehmen und Schüsse streuen, was das Zeug hält. So wird nämlich der linke, mittlere Mund schon ein bißchen fertig gemacht. Anschließend geht man auf die rechten Münder los, aber Vorsicht vor den Knabberleuten! Wenn diese erledigt sind, verschieben sich die linken hin und her. Jetzt muß man versuchen, den mittleren abzuschießen, was recht einfach ist, da wir ihn ja schon vorher be-

schoßen haben. Noch einfacher geht's dann weiter. Nach dem unteren beseitigt man letztlich den oberen und fertig!

Der Tänzer: Links sollte man bleiben, da Steine von der Decke fallen. Wenn über -dem Tänzerkopf Funken fliegen, schnell mal eine andere Richtung einschlagen, da er in diesem Moment seine Waffe zückt, die genau dahin zielt, wo er sich vorher befand. Hat man ihn oft genug getroffen, fällt das Schild zu Boden und aus ist's mit dem sterbenden Schwan. **Der Riesen-Fels:** Erstmal muß man den Schüssen des Riesen-Kopfes ausweichen, danach von oben her auf alles zielen, was sich bewegt. Ein Weilchen später kommt ein Kopf mit Antenne, wobei man beachten muß, daß man sich nicht auf der gleichen Höhe mit der Antenne befindet. Hierauf wird nach links gescrollt. Jetzt muß man wieder dem Riesenkopf ausweichen und von unten her alles zerballern, was einem vor die Kimme kommt. Nachher kommt hinten aus dem Felsen noch ein Kopf raus, der, wenn er seine Augen verstellt, mit einer Riesenrakete liebäugelt. Schnell ein Ausweichmanöver einzuleiten ist, lebenswichtig! Dieser Endgegner ist eigentlich nur mit zusätzlicher Ausrüstung zu schaffen, d.h. man sollte zwei Beiboote, die beste Waffe und den stärksten Schutzschild haben.

Core-Krebs: Immer den Armen ausweichen, heißt die Devise, dabei mit dem Laser den Körper des Krebses bearbeiten. Auf seine Energiebälle achten!!! Schon nach kurzer Zeit macht dieser Gegner schlapp. Wenn man alles geschafft hat, fängt man beim ersten *Stage* wieder an. Nicht alle genannten Gegner sind übrigens Endgegner, der Clown z.B. ist da schon eine Ausnahme. Da sie jedoch nicht gerade leicht zu schaffen sind, wurden sie in den Text mit aufgenommen. Manchmal ist es auch der Fall, daß kurz nach einem Endgegner ein zweiter folgt (siehe Katzenschiff). Man sollte beachten, daß man mehrere *Speedups* bekommen kann, ebenso mehrere Beiboote. Wenn das entsprechende Kästchen auf dem Bildschirm schwarz ist, kann es nicht angewählt werden. Zum Schluß eine Beschreibung der Fähigkeiten der einzelnen auswählbaren Schießgefährten mit Erklärung

der Tastenbelegung: Bei der *Vic Viper*: S= Speedup, das Raumschiff wird schneller/ M= Mehr Schuß, es geht zusätzlich ein Schuß nach rechts-unten. D= Weitere Schüsse, wovon einer nach oben-rechts und einer die normale Schußbahn einschlägt./ L= Die beste Waffe: ein durchdringender Laser!/ O= Beiboot mit gleicher Bewaffnung./ B= Zwei Zahnräder, die das Schiff nach vorne schützen. Beim *Tintenfisch* sieht's folgendermaßen aus: S= Speedup, wie gehabt./ M= Schüsse nach rechts-unten und rechts-oben./ D= Schüsse nach vorne und hinten./ R= Flächen-Schüsse, die sich vergrößern./ = Kleine Tintenfische mit gleicher Bewaffnung./ B= Ein Glasbehälter schützt den Tintenfisch.

Die *Zwillings-Biene* hat auch was drauf: S= Speedup/ M= Zwei Fäuste schnellen nach vorne./ D= Schüsse nach vorne und hinten./ 3= Drei-Wege-Schuß, nach vorn, rechts-oben und --unten./ O= Auch hier gibt es kleine Helferchen./ B= Die Biene wird von hinten und vorne durch Netze (oder Waben?) geschützt.

Zum guten Schluß stellt der *Pinguin* sein Können vor: S= Speedup/ M= Ein kleiner Fisch dient als Munition./ D= Ballern nach vorne und rechts-oben ist möglich./ SP= Ein undefinierbares Kampfwerkzeug. Es ist nur bekannt, daß sich graue Kreise bilden, wenn man den Feuerknopf bedient./ O= Kleine Pinguine, wie gehabt./ B= Zwei Bälle schützen den Pinguin von vorne und hinten.

Jens Matheuszik

Ultima 6

Die Qualität macht's! Dies gilt auch für die Zaubersprüche, die in *Ultima 6* Verwendung finden. Deshalb haben wir die Liste mit den unterschiedlichen Qualitäten der Spells für veröffentlichungswürdig erklärt.

Daß es sich lohnt, *Iolo* mit dreimal *Spam* und einmal *Humbug* anzusprechen, wißt Ihr ja hoffentlich noch! Die Items, die man dann mit *Get Item* aufnehmen kann, sind -wie Ihr sicher auch schon wißt- mit Zahlen codiert. Damit Ihr nicht zufällig irgendwelche Objekte ergattert, könnt Ihr Euch anhand der Liste orientieren:

Florian Weber



So, jetzt noch ein paar Tips:

1: Die QUALITY ist bei den SPELLS besonders wichtig:

QUALITY 0 = CREATE FOOD	69 = PARALYZE
1 = DETECT MAGIC	70 = PICKPOCKET
2 = DETECT TRAP	71 = REVEAL
3 = DISPEL MAGIC	72 = SEANCE
4 = DOUSE	73 = X-RAY
5 = HARM	80 = CHARM
6 = HEAL	81 = CLONE
7 = HELP	82 = CONFUSE
8 = IGNITE	83 = FLAME WIND
9 = LIGHT	84 = HAIL STORM
16 = INFRASION	85 = MASS PROTECT
17 = MAGIC ARROW	86 = NEGATE MAGIC
18 = POISON	87 = POISON WIND
19 = REAPPEAR	88 = REPLICATE
20 = SLEEP	89 = WEB
21 = TELEKINESIS	96 = CHAIN BOLT
22 = TRAP	97 = ENCHANT
23 = UNLOCK MAGIC	98 = ENERGY WIND
24 = UNTRAP	99 = FEAR
25 = VANISH	100 = GATE TRAVEL
32 = CURSE	101 = KILL
33 = DISPEL FIELD	102 = MASS CURSE
34 = FIREBALL	103 = MASS INVISIBILITY
35 = GREAT LIGHT	104 = WING STRIKE
36 = MAGIC LOCK	105 = WIZARD EYE
37 = MASS AWAKEN	112 = ARMAGEDDON
38 = MASS SLEEP	(Dieser Spruch vernichtet alles Leben in Britannia)
39 = PEER	113 = DEATH WIND
40 = PROTECTION	114 = ECLIPSE
41 = REPEL UNDEAD	115 = MASS CHARM
48 = ANIMATE	116 = MASS KILL
49 = CONJURE	117 = RESURRECT
50 = DISABLE	118 = SLIME
51 = FIRE FIELD	119 = SUMMON
52 = GREAT HEAL	120 = TIME STOP
53 = LOCATE	121 = TREMOR
54 = MASS DISPEL	
55 = POISON FIELD	
56 = SLEEP FIELD	
57 = WIND CHANGE	
64 = ENERGY FIELD	
65 = EXPLOSION	
66 = INSECT SWARM	
67 = INVISIBILITY	
68 = LIGHTNING	

1 = LEATHER HELM	44 = TWO-HANDED-HAMMER	86 = GAVEL
2 = CHAIN COIF	45 = TWO-HANDED-AXE	87 = ORB OF THE MOONS
3 = IRON HELM	46 = TWO-HANDED-SWORD	88 = GOLD
4 = SPIKED HELM	47 = HALBRED	89 = GOLD MUGGET
5 = WINGED HELM	48 = GLASS-SWORD	90 = TORCH
6 = BRASS HELM	49 = BOOMERANG	91 = 1 ZU YLEM
7 = GARGOYLE HELM	50 = TRIPLE CROSSBOW	92 = 1 SILVER SNAKE VENOM
8 = MAGIC HELM	51 = FORCE FIELD	93 = SEXTANT
9 = WOODEN SHIELD	52 = WIZARD EYE	95 = BRUNCH OF GRAPES
10 = CURVED HEATHER	54 = MAGIC BOW	96 = BUTTER
11 = WINGED SHIELD	55 = ARROW	97 = GARGISH VOKABULARY
12 = KITE SHIELD	56 = BOLT	99 = BACKPACK
13 = SPIKED SHIELD	57 = SPELLBOOK	100 = SCYTHE
14 = BLACK SHIELD	58 = SPELLS	103 = PICK
15 = DOOR SHIELD	59 = CODEX	104 = SHOVEL
16 = MAGIC SHIELD	60 = BOOK OF PROPHECIES	105 = HOE
17 = CLOTH ARMOUR	61 = BOOK OF THE CIRCLES	106 = WOODEN LADDER
18 = LEATHER ARMOUR	62 = VORTEX CUBE	114 = KNIFE
19 = RING MAIL	63 = PICK LOCK	115 = WINE
20 = SCALE MAIL	64 = KEY	116 = MEAD
21 = CHAIN MAIL	65 = BLACK PERL	117 = ALE
22 = PLATE MAIL	66 = BLOOD MOSS	127 = SKILLET
23 = MAGIC ARMOUR	67 = GARLIC BLUB	128 = LOAVES OF BREAD
24 = SPIKED COLLAR	68 = GINSENG ROOT	129 = POTION OF MEAT
25 = GUILD BELT	69 = MANDRAKE ROOT	130 = ROLLS
26 = GARGOYLE BELT	70 = NIGHTSHADE MUSHROOM	131 = CAKE
27 = LEATHER BOOTS	71 = SPIDER SILK	132 = CHEESE
28 = SWAMP BOOTS	72 = SULFURIOUS ASH	133 = HAM
33 = SLING	73 = MOONSTONE	135 = HORSE CHOPS
34 = CLUB	74 = AMULET OF SUBMISSION	136 = SKEWER
35 = MAIN GAUCHE	75 = SNAKE AMULET	149 = SHIPS DEED
36 = SPEAR	76 = ANKH AMULET	151 = BOOK
37 = THROWING AXE	77 = GEN	152 = SCROLL
38 = DAGGER	78 = STAFF	153 = PANPIPES
39 = MACE	79 = LIGHTNING WAND	154 = TELESCOPE
40 = MORNING STAR	80 = FIRE WAND	166 = SACK OF GRAIN
41 = BOW	81 = STORMCLOAK	167 = SACK OF FLOUR
42 = CROSSBOW	82 = RING	169 = RUBBER DUCKY
43 = SWORD	83 = OIL FLASK	171 = FUMAROLE
	84 = RED GATE	172 = SPIKES
	85 = BLUE GATE	173 = TRAP
		178 = BUCKET
		181 = CHURN

chen Gegner können dann je nach Belieben abserviert werden. (Atari ST)

Philipp Schmidt

M.U.D.S.

Da bekanntlich viele Wege nach Rom führen, lassen wir auch Marc seine Spielstrategie erläutern und sagen: M.U.D.S. ab:

Taktiken:

1. Runde: Kauft Euch in der ersten Stadt unbedingt den *Human Teut Busnet*, der ausgezeichnet fürs Mittelfeld geeignet ist. In der Abwehr benutzt man am besten die Klumpen (*Bullies*). Für den Sturm eignen sich jetzt noch ganz gut die *Whizzles* oder *Warclongs*. Geht nicht zu großzügig mit Eurem Geld um, d.h. Ein-Sterne-Hotels sind gut genug. Spieler, die nicht aufgestellt werden und auch keine guten Ersatzbankwärmer abgeben, können sofort verkauft werden. Das Wetten des höchstmöglichen Betrags auf die eigene Mannschaft ist obligatorisch. Vergeßt nicht, Euch den Wettgewinn auch abzuholen! Hohe Siege erhöhen die Prämien.

2. Runde: In der Abwehr sind die Klumpen noch erste Sahne. Teut Busnet ist immer noch ein gefährlicher Stürmer. An dieser Stelle sollte man aber die *Whizzles* verkaufen und durch *Pustoks* ersetzen. Diese Runde sollte noch keine großen Schwierigkeiten darstellen. Bevor die Abwehr sich richtig positioniert hat, kann man mit Teut schnell angreifen und zwischen den Gegnern durchlaufen, um zu „smashen“. Es empfiehlt sich in dieser Runde die Taktik *Offensive*.

3. Runde: In den Sturm gehören auf jeden Fall abgeworbene *Scirons* oder Teut und *Christ Dodd*, den man in dieser Runde kaufen kann. Das Mittelfeld sollte aus Menschen oder *Scirons* bestehen. Klumpen sind wieder Abwehrspezis, vor allem, weil sie schnelle Gegner in den wassergraben schubsen. Insgesamt sollte man zwei bis drei gute *Scirons* abgeworben haben, denn sie besitzen einen Giftstachel.

4. Runde: Hier wird's schon etwas schwieriger. Die Klumpen stehen felsenfest in der Abwehr. In den Sturm und ins Mittelfeld kommen je nach Gegner, *Sci-*

rons, Humanoiden oder Goblins. Hat die gegnerische Mannschaft viele *Scirons*, sollte man sie auch einsetzen, weil sie sonst nur die Humanoiden oder Goblins dezimieren würden. Hinzu kommt wieder die alte Aufstellung und ein bißchen Glück. *Scirons* sind immun gegen die heißen Fontänen.

M. Droske

Rock Star Ate My Hamster

Wer von Euch kennt wohl das Spiel „Rock Star Ate My Hamster“? Falls Ihr zu den (Un)glücklichen gehören solltet, kann Euch das hier vielleicht weiterhelfen: Es sollten immer vier Rockstars angewählt werden, die zusammen nicht mehr als 1000 Pfund wert sind. Wenn man zu viel Publicity betreibt, kann schon mal der eine oder andere Star sterben, und dann wäre es doch schade um das schöne Geld, das man für seinen Einkauf investiert hat, oder nicht? Davon abgesehen, gibt es ja auch noch die vielen Kündigungen. . . Am Anfang sollte man stets abwechselnd fünf Tage üben und vier Tage 5-Pfund-Gigs in Pubs geben. Nach den ersten Klatscherfolgen werden die Eintrittsgelder auf 10 Pfund hochgesetzt und die Tournee auf sieben Tage verlängert. Wenn man dann etwas Geld gesammelt hat, kann man in den Clubs und Universitäten auftreten, zu einem Preis von 10 Pfund pro Gast selbstverständlich! Später kann man in die Konzerthallen und schließlich in Stadien aufsteigen. Wenn man dort ein ausverkauftes Haus und Klatscherfolge zu verbuchen hat, sollte man solange damit weitermachen, bis man ungefähr 3,5 Millionen Pfund gesammelt hat. Nur Plattenverträge mit 20% Beteiligung annehmen und gleich den erstbesten Sponsor krallen! Hat man die dreieinhalb Millionen zusammengescheffelt, kann man ein Album mit 48 Tracks produzieren und gleich die erste Single auskoppeln. Zusätzlich sucht man sich den besten Regisseur für drei Millionen und dreht ein Video auf den Bahamas. Das Videothema ist für den Spielverlauf unwichtig. Wieder werden drei Millionen angespart, und die nächste Singleaus-

Metal Masters

Der erste Gegner bei Metal Masters erfordert nach Philipp's Meinung eine Spezialbehandlung: Beim *Radiactor* geht man sofort nach Kampfbeginn in die Hocke (in der unteren Ebene) und schießt seine Raketen ab (untere Stellung mit gedrücktem Feuerknopf). Der Gegner, der sich nicht gerade als besondere Leuchte erweist, läuft daraufhin immer wieder in die Raketen hinein und zerstört dadurch sein Fahrwerk. Wenn es zum Nahkampf kommt, schlägt Ihm wieder gegen die Beine (Joystick links bzw. rechts schräg unten mit gedrücktem Feuerknopf). Wenn sie endgültig schrottreif sind, geht in die an-

dere Ebene, läuft um ihn herum und macht ihn von hinten fertig. Habt Ihr dem Metallhaufen die beiden Arme kaputtgeschlagen, und es ist lediglich noch der Rumpf intakt, haltet ein bißchen Distanz zu diesem kläglichsten Rest und feuert wieder mit Raketen auf die bereits defekten Beine. Ihr bekommt jetzt einen Dollar pro Treffer und könnt Euch damit ein Heidengeld verdienen, wenn Ihr nicht vergeßt, ab und zu mit „F-5“ die Zeit zu verstellen, denn der Kampf ist ansonsten nach fünf Minuten zu Ende. Ach ja, falls Euch der Computer zwischendurch mal ermahnen sollte, macht das gar nichts. Sammelt ruhig solange Kohle ein, bis Ihr Euch nach dem Kampf alle erwünschten Waffen kaufen könnt. Die restli-

kopplung ist fällig. Das Video ist obligatorisch. Man sollte nur zu *Charity-Gigs* gehen, wenn man mal 'ne Nummer-Eins-Single hat. Hat man erstmal eine LP auf Platz Eins, kann man die Eintrittsgelder ruhig auf 15 Pfund erhöhen. Die Wünsche der Bandmitglieder sollten nur erfüllt werden, wenn man genug Geld hat. Gleiches gilt für die Kündigungsandrohungen der Stars, für die Gerichtsverhandlungen wegen Raubkopiererei in Asien und die Bezahlung einer Million, wenn so'n Typ die LP geklaut hat. Nach LP-Produktionen oder Single-Auskopplungen kann man ruhig ein bißchen *Publicity* betreiben, oder den Bandmitgliedern ein paar Geschenke (*Gifts*) überreichen. *Publicity* ist allerdings nur wirksam, wenn man mit Bild groß in der Zeitung steht, mit Überschriften wie „*Rock Star ate...*“ oder „*Rock Star's Live*“. Alles andere beeinträchtigt nur die Verkaufszahlen. Mit dieser Methode kann man vier Silber-Platten kurz vor Jahresablauf zusammenkriegen. Auch nach der Entlassung von „*Jane Jer*“ aus der Gruppe am Anfang der Popkarriere ist das ohne weiteres möglich. Die gute Frau hat ziemlich früh sehr dreiste Forderungen (Kaviar... muß ja nicht sein!) gestellt und wurde deshalb vom Autor dieses Tips an die frische Luft gesetzt. Weitere Katastrophen, die man heil überstehen kann (zumindest als Promoter), sind zum Beispiel der Tod von „*By George*“ nach einem Flugzeugabsturz, oder das plötzliche Dahinscheiden von „*Dorrissey*“ (Anm.: Muß wohl Selbstmord gewesen sein, so wie ich den Ex-Schmidt kenne.) „*Midge Sewer*“ dagegen erweist sich bis zuletzt als sehr resistent. Na denn viel Spaß in der Pop-Welt der 90er.

Hermann Wallmann

Lemmings

Für den 120. Level von Lemmings hat sich Patrick aus Hess. Oldendorf etwas einfallen lassen: Zuerst sichert man die Lemminge auf der rechten Seite durch einen Stopper ab. Dann wechselt man sofort nach links, um dort eine kleine Treppe über die Falle („Quetschender Stein“) zu bauen. Vor diese Treppe stellt man ebenfalls einen Stopper.

Mit dem Brückenbauer gräbt man durch den Berg. Bevor er in's Wasser fällt, benutzt man diesen Lemming als Brückenbauer. Die Brücke baut man bis zum nächsten Berg. Vor -dem Wegweiserschild beginnt man eine neue Brücke. Wer schnell genug ist, kann allerdings auch erst das Schild durchgraben. Jetzt kann man den linken Stop-

per per Sylvester-Methode entfernen; die ersten 47% bewegen sich in Richtung Ziel. Die Lemminge von rechts kommen so ans Ziel: Kurz vor dem Stopper beginnt man eine Brücke nach links. Während die Brücke gebaut wird, muß man einen Stopper unter die Brücke stellen, so daß kein Lemming mehr die Brücke betreten kann. Anschließend wird das Brückenteil weitergebaut. Oben angekommen, macht man einen Lemming zum Fallschirmspringer und läßt ihn links am Berg herunterfallen. Der kleine Wicht begibt sich jetzt nach links, wo er am rechten Rand des 10 Tonnen-Gewichts anfängt, eine Brücke nach links zu bauen. Wenn er von dem kleinen Hügel zurückprallt, baut man eine Treppe durch das Gewicht, diesmal logischerweise von links nach rechts. Nun

gräbt man einen Tunnel durch die „Erdsäule“ mit den Pfeilen und setzt beim Zurückkommen die Brücke unter dem Gewicht fort. Dies tut man solange, bis man über dem Gipfel des kleinen Berges ist. Dort läßt man sich herunterfallen, um etwas tiefer (kurz vor dem Metallblock) eine neue Brücke zu errichten, die man insgesamt sieben- bis achtmal fortsetzt (bis zum Ausgang). 48% der Lemmings verabschieden sich daraufhin über diesen Weg. Man muß bloß noch einen Tunnel durch die andere Säule graben und die beiden Stopper zerstören, wenn der Rest der Lemminge auf dem Weg in's Ziel sind. Der letzte Level ist geschafft, und als Belohnung gibt es einen Applaus vom Programmierer-Team.

P. Gerull



Duck-Tales

Eine Karte zu Duck-Tales mit Legende ist ein weiteres Schmankerl in unserer Kartenkollektion. Dazu noch schnell ein paar Tips zu Aktionen, die man im Spielverlauf betreiben muß: *Cave Exploring*: Man sollte sich hier streng an die Karte halten, da man sonst in eine Falle geraten könnte. *Photography*:

Das beste Photo macht sich durch ein positives Geräusch (?) bemerkbar, bei einem normalen Bild ist es dementsprechend negativ (?). *Dschungel*: Auf einem federnden Ast sollt man immer bis an das Ende gehen und erst dann abspringen. *Climbing*: Man sollte auf das Geräusch des herabfallenden Steines achten. *Flight*: Hier sollte man sich immer auf eine Höhe konzentrieren und dabei auf Hindernisse

achten. Achtung: Die Ballons werfen Steine ab! Das Schlußlicht bildet die Legende: 1.) Klondike Mines/ 2.) Duckbill Island/ 3.) El Capitan/ 4.) Yellersstone Park/ 5.) Thunderclap M./ 6.) Carlsbad Caverns/ 7.) Okeefadokie Swa./ 8.) Bermuda Triangle/ 9.) Ronguay/ 10.) Boola Boola Island/ 11.) Bolognia/ 12.) Machu Pichu/ 13.) Beri Beri Basin/ 14.) Lost City of AT./ 15.) Emerald Isle/ 16.) Montedu-

mas/ 17.) Whats M'Horn/ 18.) Novay/ 19.) Swansylvania/ 20.) Labyrinth of Cr./ 21.) Bu-Gazzi/ 22.) Congo/ 23.) Ali Baba's Cave/ 24.) Kenya Game Res./ 25.) The lost World/ 26.) Valley of Gold/ 27.) Trala la/ 28.) Xanadu/ 29.) Too Pei/ 30.) Yachtzee River/ 31.) Siberian Ice C./ 32.) Ayer's Rock/ 33.) The Great Outb./ 34.) Borneo/ 35.) Isle of Macar.

Timo Peukert

Programm	Amiga	Atari	IBM
3 D Konstr. Kit	119,95	119,95	119,95
Animation Studio	249,95		
688 Attack Sub	64,95		74,95
A 10 Tank Killer	79,95	83,95	79,95
Action Station	74,95		
Airborne Ranger	62,95	62,95	62,95
Airline Transp. Pilot			87,95
Alcatraz	64,95	64,95	64,95
Andretti's Rac. Chall.			74,95
Apprentice	56,95	56,95	
Armour Geddon	62,95		
Atomino	62,95	62,95	67,95
Atomix	54,95	54,95	58,95
B.A.T.	89,95	84,95	79,95
Back to the Future II	69,95	69,95	64,95
Back to the Future III	69,95	69,95	
Back to the Golden Age	74,95	74,95	
Bad Lands	59,95	59,95	54,95
Bandit Kings	82,95		82,95
Bane of Cosmic Force	89,95		89,95
Bards Tale II	64,95		54,95
Bards Tale III	67,95		76,95
Battle Isle	69,95	69,95	69,95
Battle Master	74,95	69,95	74,95
Battle Storm	64,95	64,95	64,95
Betrayal	72,95	72,95	79,95
Big Business	58,95	58,95	58,95
Billy the Kid	59,95	59,95	69,95
Blue Max	74,95		79,95
Brainblaster	59,95	59,95	59,95
Brat	62,95		
Brocker King			69,95
Buck Rogers dtsch.	94,95		94,95
Budokan	69,95		69,95
Bundesliga Manager	54,95	54,95	59,95
Cadaver	69,95	69,95	64,95
Captive	67,95	67,95	67,95
Car Vup	69,95	69,95	
Carthage	62,95		
Cash	62,95		
Castle Master	59,95	59,95	69,95
Centurion Def. o. Rome	67,95		67,95
Century	62,95		
Challengers	74,95	74,95	74,95
Champions of Kryn *	68,95	74,95	68,95
Champions of RAJ	62,95	64,95	66,95
Champion Ship Run	62,95	62,95	
Chaos Strikes Back	64,95	64,95	
Chess Simulator	64,95	64,95	69,95
Chips Challenge	64,95	64,95	74,95
Chuck Rock	59,95	59,95	
Chuck Yeager 2.0	69,95	69,95	74,95
Cloud Kingdoms	59,95	54,95	74,95
Codenamed Iceman *	96,95	96,95	96,95
Cohort fighting i. Rome	69,95	69,95	
Colonels Bequest *	96,95	96,95	96,95
Colorado	29,95	29,95	29,95
Combo Racer	59,95	64,95	
Conquest of Camelot *	96,95	96,95	96,95
Cougar Force	49,95	49,95	66,95
Countdown			74,95
Crime Time	55,95	55,95	64,95
Crown	57,95	57,95	64,95
Curse o. t. Azure Bonds	77,95	77,95	59,95
Damocles	64,95	64,95	
Das Boot	74,95		86,95
Das Stundenglas	72,95	72,95	72,95
Defender o. t. Earth	54,95	54,95	
Der Spion d. mich liebt	52,95	52,95	64,95
Dick Tracy	62,95	62,95	62,95
Die unendliche Gesch. II	69,95		74,95
Dino Wars	54,95	54,95	59,95
Disc	68,95	68,95	68,95
Domination	54,95	54,95	
Drachen von Laas	64,95	64,95	64,95
Dragon Wars	69,95		69,95
Dragonflight	79,95	79,95	
Dragonstrike	74,95		74,95
Dragons Breath	72,95	72,95	72,95
Dragon Breed	64,95	64,95	
Dragons of Flame	69,95	69,95	69,95
Drackhen	69,95	64,95	69,95
Duck Tales	64,95	64,95	64,95
Dungeon Master *	64,95	64,95	92,95
Ecco Phantoms	69,95	69,95	
Elite +			89,95
Elvira Mistress o. t. Dark	72,95	72,95	92,95
Emlyn Hughes Soccer	64,95	64,95	
Epic	62,95	62,95	
Epyx Sporting Gold	62,95	62,95	62,95
European Superleague	59,95	59,95	59,95
Exil	64,95	64,95	
Eye of the Beholder	74,95		74,95
Exterminator	62,95	62,95	64,95
F 15 Strike Eagle 2	82,95		82,95
F-16 Falcon	74,95	64,95	84,95
F-16 Falcon Miss. Disk	54,95	54,95	
F-16 Falcon Miss. Disk II	59,95	59,95	
F-19 Stealth Fighter	74,95	74,95	84,95
F-29 Retaliator	59,95	59,95	69,95
Fatal Heritage	69,95		
Federation Lord B.S.S.	64,95	64,95	
Feudal Lords	67,95		
Final Battle	64,95	64,95	
Final Command	68,95	68,95	68,95
Finale	64,95	64,95	69,95
Final Whistle	39,95	39,95	
Flimbos Quest	64,95	64,95	
Flight of the Intruder			89,95
Flip it and Magnosa	49,95	49,95	
Flood	69,95	69,95	
Full Metal Planet	59,95	59,95	64,95
Full Blast	74,95	74,95	74,95
Galactic Empire	69,95	69,95	79,95
Gauntlet 3	a.A.	a.A.	a.A.
Geisha	64,95	64,95	68,95
Genghis Khan	82,95		83,95
Gettysburg	74,95	74,95	74,95
GO	62,95	62,95	62,95
Gods	62,95		
Gold of the Aztecs	64,95	64,95	64,95
Golden Axe	69,95	62,95	
Great Courts Tennis II	68,95	68,95	68,95
Grimlins II	62,95	54,95	62,95
Gunboat	64,95		64,95
Gunship	59,95	59,95	79,95
Hard Drivin 2	58,95	58,95	68,95
Hard Nova			74,95
Harley Davidson	74,95		74,95
Harpoon	74,95		98,95
Heroes of Lance	69,95	69,95	67,95
High Energy	79,95	79,95	

FUNNY SOFTWARE

oLIVER heck
Grazer Str. 34
7000 Stuttgart-Feuerbach
TEL. 0711 / 8 56 85 34 - 85 03 25
VERSAND + LADEN

Programm	Amiga	Atari	IBM	Programm	Amiga	Atari	IBM
Hillstar	69,95	66,95	64,95	On the Road	69,95	69,95	69,95
Hill Street Blues	68,95	68,95	68,95	Operation Stealth	62,95	62,95	72,95
Hot Rod	64,95	64,95		Pang	64,95	64,95	64,95
Icarunner	49,95			Panza Kick Boxing	74,95	74,95	74,95
Immortal	69,95	69,95		Paradroid 90	64,95	64,95	
Imperium	67,95	67,95	72,95	PGA Golf Tour	69,95		69,95
Indianapolis 500	69,95	39,95	69,95	Pirates	69,95	68,95	59,95
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95	Platinum	59,95	59,95	59,95
Invest	59,95	59,95	64,95	Platinum Top 4	59,95		
Insects in Space	59,95	59,95		Plotting	62,95	62,95	
Iron Lord	69,95	69,95	74,95	Police Quest I	62,95	62,95	64,95
Ishido	64,95		74,95	Police Quest II *	96,95	96,95	96,95
It came from the Desert *	72,95		72,95	Pool of Radiance	68,95	68,95	62,95
Jack Nicklaus Golf Unif.	72,95		74,95	Populous New Land	35,95	44,95	29,95
Jahangir Khan	67,95	67,95	67,95	Power Monger	74,95	74,95	
Jet Fighter 2			94,95	Power Monger Data Disk	42,95	42,95	
Kengi	59,95			Power Pack	69,95	69,95	
Keys of Maramon			74,95	Power Slide	63,95	63,95	
Khalaan	69,95	69,95	69,95	Predator	62,95	62,95	62,95
Kick Off II	64,95	64,95	64,95	Prince of Persia	69,95	69,95	74,95
Kid Cloves	65,95			Proflight	94,95		
Kind of Magic I	59,95	59,95		Projectyle	68,95	68,95	
Kind of Magic II	59,95	59,95		Projekt Prometheus	64,95	64,95	a.A.
Kind of Magic III	64,95			Puffys Saga	69,95	59,95	69,95
Kings Bounty	72,95		74,95	Puzznik	64,95	64,95	
Kings Quest IV *	96,95	96,95	96,95	Quest for Glory	96,95	96,95	94,95
Klax	48,95	48,95	59,95	Quest for Glory 2	96,95	96,95	96,95
Knights of Crystallion	44,95	44,95		Ralf Glau Edition	74,95	74,95	74,95
Knights of Legend	74,95	74,95	74,95	Railroad Tycoon	78,95		84,95
Knights of Sky			84,95	Rainbow Island	59,95	49,95	
Legend of Faerghail	69,95	69,95	74,95	Reach for the Skies	a.A.	a.A.	
Life & Death	69,95	69,95	69,95	Red Baron			86,95
Light Corridor	58,95	58,95	74,95	Red Lightning	74,95	74,95	74,95
Leisure Suit Larry II *	96,95	96,95	96,95	Red Phoenix Rises	a.A.	a.A.	
Leisure Suit Larry III *	96,95	96,95	96,95	Red Storm Rising	63,95	63,95	82,95
Larry Triple (1-3)	139,95	149,95		Resolution 101	64,95	64,95	64,95
Lemmings	62,95	62,95	74,95	Return of Medusa 2	66,95	66,95	
Lettrix	59,95	59,95	62,95	Revelations	54,95	54,95	64,95
Light Corridor	58,95	58,95	74,95	Rick Dangerous II	59,95	59,95	62,95
Links			86,95	Rings of Medusa	64,95	64,95	64,95
LOGO	64,95	64,95	64,95	Riders of Rohan	62,95	62,95	79,95
Loom	75,95	75,95	75,95	Robocop II	62,95	62,95	
Loopz	49,95	49,95	62,95	Rogue Trapper	59,95	59,95	59,95
Lords of Doom	64,95	64,95	64,95	Romance o. t. three Kingd.	99,95		99,95
Lords of War	49,95			RVF Honda	59,95	59,95	
Lost Patrol	58,95	58,95	69,95	S.C.I.	59,95	59,95	
Lotus Esprit Turbo Chal.	64,95	64,95		Saint Dragon	64,95	64,95	
M-1 Tank Platoon	74,95	74,95	84,95	Search for the King	64,95		
Magic Fly	69,95	69,95		Secret of Silver Blades	69,95	69,95	69,95
Maniac Mansion	69,95	69,95	69,95	Shadow of the Beast II	82,95	89,95	
Masterblazer	69,95	69,95	69,95	Shuffle	59,95		
Maupiti Island	64,95	64,95		Sim City Terrain Ed.	39,95	39,95	39,95
Mean Streets	62,95	64,95	72,95	Sim City Architecture 1	44,95	44,95	44,95
Megatraveller	69,95	69,95	79,95	Sim City Architecture 2	44,95	44,95	44,95
Merchant Colony	74,95	74,95		Sim City + Populous	79,95	79,95	79,95
Metal Masters	62,95	62,95	62,95	Sim Earth	a.A.	a.A.	96,95
Midnight Resistance	59,95	59,95		Simulora	62,95	62,95	
Midwinter	68,95	68,95	69,95	Ski or Die	69,95		
Midwinter 2	78,95	78,95	a.A.	Skull & Crossbones	64,95	64,95	64,95
MIG 29 Fulcrum	82,95	82,95		Space Quest III *	96,95	96,95	96,95
Might & Magic II	72,95		72,95	Speedball II	64,95	64,95	
Mighty Bomb Jack	62,95	49,95		Spindizzy Worlds	64,95	64,95	
Monkey Island	89,95	89,95	94,95	Spirit of Excalibur	74,95		84,95
Monty Python	59,95	59,95	69,95	Starflight	64,95	69,95	64,95
Moonbase	82,95		82,95	Starlord	69,95		
Moonshine Racer	64,95	64,95		Stellar 7	62,95		
Moonwalker	64,95	64,95	64,95	Stratego	64,95	64,95	74,95
M.U.D.S.	69,95	69,95	74,95	Street Rod	54,95	a.A.	55,95
Murder	64,95	64,95	69,95	ST.U.N. Runner	59,95	59,95	68,95
Murder in Space	58,95	58,95	58,95	Subotek	69,95	69,95	69,95
Mystical	62,95	62,95	64,95	Super Cars 2	62,95		
NAM - Vietnam	69,95	69,95	82,95	Super League Manager	64,95	64,95	
Narc	62,95	62,95	62,95	Super Monaco Grand Prix	62,95		
Navy Moves	64,95	69,95		Super Off Road	64,95	64,95	64,95
Navy Seals	66,95	66,95		Supremacy	75,95	75,95	89,95
Necronom	69,95			Swiv	64,95	64,95	
Neuromancer	69,95		69,95	Sword & Galleons	64,95		
Nightbreed I	64,95	64,95	69,95	Sword of Aragon	74,95		74,95
Nightbreed II	64,95	64,95	69,95	T.N.T.	68,95	68,95	
Night Shift	54,95	54,95	54,95	Team Suzuki	62,95	62,95	
Ninja Remix	64,95	64,95		Team Yankee	72,95	72,95	82,95
Ninja Spirit	64,95	64,95		The Hunt for Red Octob.		62,95	72,95
Nitro	59,95	59,95		The Killing Game Show	59,95	59,95	
North & South (engl.)	29,95	29,95	29,95	The Winning Team	69,95	69,95	
Obitus m. T-Shirt	82,95		82,95	Their finest Hour	74,95	74,95	74,95
Oil Imperium	59,95	59,95	54,95	Thunderstrike	64,95	64,95	72,95
Omnicon Conspiracy	64,95	62,95		Toki	64,95	64,95	

Achtung !

Wir verlosen monatlich Floppys - Speichererweiterungen - Spiele.
Ihre Rechnungsnummer ist gleichzeitig Ihre Glückszahl. Wir
veröffentlichen die Gewinnzahl monatlich.
Rufen Sie uns an, wenn Ihre Rechnungsnummer mit der
veröffentlichten Zahl übereinstimmt. Viel Glück und viel Spaß mit
Ihrem Einkauf.

Ihre Glückszahl für diese Ausgabe:

5632 - gewinnt 1 Floppy 3.5"
5712 - gewinnt 1 Speichererweiterung
5843 - gewinnt 1 Joystick Comp. Pro

Programm	Amiga	Atari	IBM
Tom & the Ghost	69.95	69.95	69.95
Torvak I. Warrior	64.95		
Total Recall	62.95	62.95	69.95
Tournament Golf	64.95	54.95	64.95
Tower of Babel	64.95	64.95	
Tower Fra	74.95		
Toyota Celica	59.95	59.95	
Tracon 2	89.95		
Transworld	62.95	62.95	68.95
Turrican	54.95	54.95	
Turrican 2	64.95	64.95	
TV Sports Basket Ball	74.95		79.95
Typhoon of Steel	74.95		
Ultima V	74.95	74.95	74.95
Ultimate Ride	62.95		
UMS II	72.95	72.95	82.95
USS John Young	54.95		
Vaxine	59.95	59.95	74.95
Venus the Flytrap	51.95	51.95	
Viking Child II	69.95	69.95	
Voyager	69.95	54.95	49.95
Vroom	64.95	64.95	
Warhead	64.95	64.95	
Warlock the Avenger	64.95	64.95	
Warlords	69.95		69.95
Warriors of Darkness	72.95	72.95	72.95
Wayne Gretzky Icehokey	69.95	69.95	69.95
Wayne Gretzky Icehokey 2	a.A.	a.A.	79.95
Wheels of Fire	72.95	72.95	
White Death *	74.95		
Wild West World	84.95		
Wing Commander	a.A.	a.A.	84.95
Wings	72.95		
Wings of Death	68.95	68.95	
Wolfpack	72.95	72.95	84.95
World Champ. Box. Manager	54.95	54.95	54.95
World Championship Socc.	64.95	59.95	64.95
Wonderland	75.95	75.95	89.95
Wrath of the Demon	69.95	69.95	69.95
Wreckers	66.95	66.95	66.95
X - Out	54.95	54.95	
Xenon II	69.95	69.95	64.95
Xiphos	69.95	69.95	64.95
Zak McKracken	69.95	69.95	69.95
Zarathrusta	62.95	62.95	
Zellard			84.95
Z-Out	59.95		

* 1 MB erforderlich
Frachtkosten 8,- DM, Ellzuschlag 6,50 DM

Reservierungen werden vorrangig ausgeliefert!!

Joysticks:

Competition Pro, Standard schwarz	27.95 DM
Competition Pro, Standard transparent	29.95 DM
Competition Pro, Standard transparent-grün	34.95 DM
Competition Pro, Standard transparent-rot	34.95 DM
Competition Pro, Standard transparent-blau	39.95 DM

Zubehör:

Elektronischer Bootslektor	44.95 DM
Maus - Joystick Umschalter	39.95 DM
Reis - Ware Maus	79.95 DM
Color Maus - Graffiti	89.95 DM
Syncro Express	99.00 DM
Amiga Action Replay	189.00 DM

AMIGA 500 848,00 DM
AMIGA - FARBMONITOR 1064 S 598,00 DM
BODEGA Bay Erweiterungskonsolle öffnet die Welt zum PC 848,00 DM
BODEGA BAY m. XT-Karte+2x3.5" Floppys kpl. 2.098,00 DM

Speichererweiterung f. A 500:

m. Uhr+Accu abschaltb. Garantie 6 Mon.	79.00 DM
m. Uhr+Accu abschaltb. Garantie 1 Jahr	86.00 DM
m. Uhr+Accu + Cinemare (3 Spiele)	199.95 DM
m. Uhr+Accu + Dungeon Master	139.95 DM
m. Uhr+Accu + Kick Off 2	139.95 DM

Speichererweiterung f. A 500 Grundversion:

512 KB 178,00	1.0 MB 228,00	1.5 MB 278,00	1.8 MB 328,00
---------------	---------------	---------------	---------------

Speichererweiterung f. A 500 1 MB Chip Ram wenn Big Agnus vorh.:

512 KB 228,00	1.0 MB 278,00	1.5 MB 328,00	2.5 MB 378,00
---------------	---------------	---------------	---------------

Speichererweiterung f. A 2000 abschaltbar:

512 KB 278,00/1.0 MB 318,00/2.0 MB 378,00/4.0 MB 568,00/8.0 MB 928,00	
-----------------------------------------------------------------------	--

Speichererweiterung f. A 1000 2.0 MB 498,00 DM

Laufwerke:

3.5" Floppy Drive extern, slimline + Kick Off 2, RVF, Battle Squatron, Beast II komplett 269.95 DM

3.5" Floppy Drive extern, slimline abschaltbar/Amiga 159.00 DM

5.25" Floppy Drive extern, abschaltbar 40/80 Tracks 199.00 DM

3.5" Floppy Drive extern, slimline abschaltbar/Atari 169.00 DM

3.5" Floppy Drive Intern A 500 159.00 DM

Laufwerke für PC:

3.5" 1.44 MB 159.00 DM	5.25" 1.2 MB 169.00 DM
------------------------	------------------------

Einbaurahmen f. 3.5" Laufwerke 20,00 DM

Festplatten SCSI kompl. Systeme f. A 500 anschlussfertig im formschönen Gehäuse - A.L.F. 2 - Autoboot extern:

40 MB OKTAGON 20 ms	1.198.00 DM
52 MB OKTAGON 15 ms	1.498.00 DM
105 MB OKTAGON 11 ms	1.898.00 DM

Festplatten Laufwerke f. A 2000:

SCSI - PROFESSIONAL	SCSI-ALF 3 HIGH PERFORMANCE
40 MB 3.5" 20 ms 1.098,00 DM	52 MB 15 ms 1.298,00 DM
80 MB 3.5" 19 ms 1.498,00 DM	80 MB 19 ms 1.698,00 DM
90 MB 3.5" 20 ms 1.598,00 DM	90 MB 20 ms 1.798,00 DM
105 MB 3.5" 11 ms 1.898,00 DM	105 MB 11 ms 1.898,00 DM
Original Commodore Turboboard 25 Mhz incl. 2 MB RAM	1.848,00 DM
KUPKE/GOLEM Turboboard incl. 2 MB RAM	1.498,00 DM
Flicker Fixer f. A 500 498,00 DM incl. Multiscan-Monitor	1.198,00 DM
Flicker Fixer f. A 2000 478,00 DM incl. Multiscan-Monitor	1.178,00 DM
Multiscan-Monitor: Sony CPD - 1402 E/5	1.250,00 DM
Multiscan-Monitor: Sony CPD - 1404 E	1.710,00 DM
Drucker:Fujitsu DL 1100 24 Nadel	898,00 DM
Fuj-Color DL 1100 24 Nadel	998,00 DM

Wir führen Produkte von:

- KUPKE - 3 STATE - JOCHHEIM - BSC - DTM - ETS - ABC -

alle vorherigen Preislisten verlieren hiermit ihre Gültigkeit
für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung

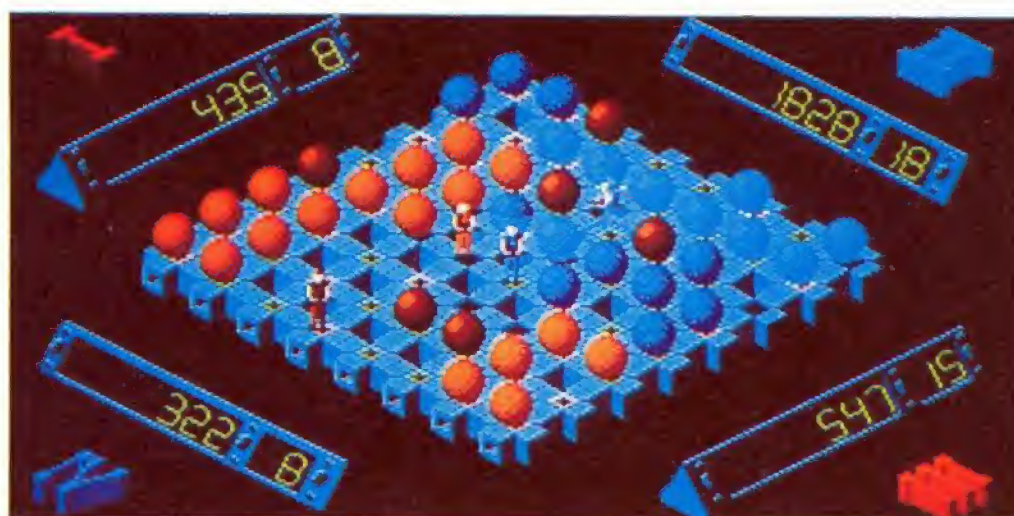


THE BALL GAME

System: Amiga, Atari ST (beide getestet), C-64, PC, empf. VK-Preis ca. 80 DM., **Hersteller:** ESP/ Electronic Zoo, England, **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

ESPs neues Produkt THE BALL GAME läßt mein Herz nicht gerade schneller schlagen. Dabei hätte das Game durchaus interessant werden können: Auf einem schachbrettartigen Spielfeld (8 x 8 Felder) befinden sich bis zu vier Spieler (oder Alleinspieler gegen einen bis drei Computer). Die Aufgabe besteht darin, möglichst viele Punkte zu machen (was sonst?). Dies geschieht zum einen dadurch, daß man von einem Feld zum anderen wandert, wobei auf dem vorherigen ein Ball erscheint. Jeder Spie-

Langweilige Bälle



ler hat seine individuelle Ballfarbe: Rot, Dunkelrot, Blau und Dunkelblau. Man kann auch zwei Felder auf einmal nehmen, wobei automatisch alle Ballons, die an das berührte Spielfeld grenzen, mit der eigenen Farbe bespritzt werden. Schließlich darf man auch mittels Teleport auf ein zufällig ausgewähltes Feld verschwinden.

Das war's auch schon! Natürlich läßt sich ein höherer Schwierigkeitsgrad wählen,

wobei das Spielfeld zusätzlich mit einigen Löchern gespickt wird. Aber interessanter wird das Game deshalb noch lange nicht. Zu eintönig wirkt der Aufbau der einzelnen Levels. Auch konnte ich beim Testen kaum Unterschiede entdecken und hielt konstant meinen Vorsprung von 100 Punkten.

Wer den „Trick“ erstmal raus hat (nämlich den, die Gegner möglichst „einzukreisen“, was sie zum Benutzen eines der 20 Teleports

zwingt – sind die weg, ist das Spiel zu Ende), wird ein leichtes Spiel haben. Da tröstet einen auch nicht, daß immerhin 90 Level vorhanden sind. Je höher der Level, umso mehr Löcher – aber wie kann es angehen, daß 90 Löcher bei 64 Feldern vorhanden sind???

Weitere Negativpunkte sind die viel zu lahme Auswertung am Schluß, die eintönigen FX und die nicht einmal durchschnittliche Grafik. Auch die Anleitung hätte ausführlicher sein können. Das gilt übrigens sowohl für den Amiga als auch für den ST, so auch nachfolgende Bewertung.

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Anleitung	7
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	3

»PEINLICH«



WARZONE

System: Amiga, Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 70 DM., **Hersteller:** Core Design, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

WARZONE ist wirklich ein treffender Name für das Gebiet, das der Spieler vom fiesen Feind befreien soll. (nanu, nanu, eine ganz neue Story?) Wie auch immer, wir schreiben das Jahr 1999, und eine unbekannte Macht versucht sich gleich die ganze Welt unter den Nagel zu reißen. Diese unbekannte Macht betreibt zwecks Durchsetzung ihrer Expansionspläne einen sehr großen Personalaufwand, will sagen es gibt ganze Hundertschaften von Feinden niederzumähen. Viel Feind, viel Ehr – es sind sogar so viele Feinde,

Sattes Gemetzel



daß sie für zwei Spieler gleichzeitig reichen. Deshalb läßt sich die Warzone auch von zwei Spielern gleichzeitig betreten, die dann in Teamarbeit die schwere Aufgabe der Weltrettung in Angriff nehmen können.

Kaum im Kampfgebiet eingetroffen, fliegen einem auch schon die Kugeln nur so um die Ohren. Ob in Bunkern, Büschen oder auf freiem Feld, überall stehen die

Schergen der Welteroerber herum und schießen was das Zeug hält. Wenn sie vom Spieler getroffen werden bleiben sie zuerst in einer niedlichen, kleinen Blutlache liegen, bevor sie endgültig vom Screen verschwinden. Zwischendurch werden noch Geiseln befreit, Extrawaffen, Extraleben und Power-ups eingesammelt.

Grafisch ist das Ganze recht nett gestaltet, Scrolling

und Sound sind ebenfalls O.K. Die Steuerung per Stick geht problemlos von der Hand. Un den Endgegnern der jeweiligen Levels besser zu Leibe rücken zu können, wäre meines Erachtens ein wenig mehr Feuerkraft ganz nützlich.

Im Vergleich zur im letzten Monat vorgestellten Vorabversion hat sich nichts geändert, so daß man dieses Game allen Ballerspielprofis, die sich an Strömen von Blut nicht stören, nur wärmstens empfehlen kann. Ich persönlich finde jedoch, daß man dieses Game unblutiger genauso gut in Szene hätte setzen können.

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«



Wial

Versand Service

WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner

LIEGNITZERSTR. 13

8038 GRÖBENZELL

Telefon: 08142/9011

Telefon: 08142/8273

Telefax: 08142/54654

C64 Disketten

3D CONSTRUCTION KIT DT. *	79,90
BALL GAME *	39,90
BACK TO THE FUTURE 3	38,90
BORSENFIEBER KOMPLETT DT.	49,90
BUCK ROGERS	59,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	38,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
ELVIRA DT.	54,90
ENGLAND CHAMP. SPECIAL DT.	38,90
EPYX SPORTING GOLD	45,90
EXILE DT. *	38,90
EXTERMINATOR	37,90
EXTREME	38,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	47,90
FISTS OF FURY COMPIL. DT.	39,90
GEM X DT.	38,90
GREMLINS 2	37,90
GUNSHIP DT.	47,90
HALLS OF MONTEZUMA	49,90
INVEST DT.	38,90
KEYS OF MARAMON	45,90
KICK OFF 2 DT.	39,90
LAST NINJA 3 DT.	37,90
LOGICAL DT. *	37,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT.	38,90
MAC ARTHUR WAR	49,90
MAGIC CANDLE	45,90
MANCHESTER UNITED DT.	38,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54,90
MERCUS *	38,90
MICKEY - VERRÜCKTER ZOO DT.	41,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	37,90
N.A.R.C. DT.	37,90
NAVY SEALS CARTRIDGE	49,90
NIGHTBREED ACTION DT.	38,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
OIL IMPERIUM DT.	36,90
PICK N PILE	38,90
PIRATES DT.	47,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
POWER UP COMPILATION	49,90
P.P. HAMMER *	36,90
PREDATOR 2	39,90
PREMIER COLLECTION	54,90
PROJECT PROMETHEUS DT.	38,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER	49,90
PUZZNIK DT.	37,90
RALF GLAU EDITION DT.	64,90
REEDEREI DT.	37,90
RETURN OF MEDUSA DT. *	47,90
RICK DANGEROUS 2 DT.	38,90
RINGS OF MEDUSA DT.	47,90
ROBOCOP 2 DT. CARTRIDGE	49,90
SECOND WORLD DT.	29,90
SECRET OF SILVERBLADES	59,90
SHADOW DANCER DT.	38,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49,90
SKULL AND CROSSBONES	38,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT. *	47,90
STAR CONTROL	45,90
SUPER MONACO GRAND PRIX DT.	39,90
SUPREMACY	59,90
SWIV	37,90
SYSTEM 3 PACK	54,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES DT.	44,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION *	59,90
THE POWER DT.	38,90
THUNDERJAWS *	38,90
TIE BREAK DT.	37,90
TRANSWORLD DT.	45,90
TURN AND BURN *	37,90
TURRICANE 2 DT.	37,90
TWINWORLD DT.	69,90
ULTIMA 6	37,90
UNENDLICHE GESCHICHTE 2 DT.	37,90
VIZ	38,90
WARLOCK THE AVENGER	37,90
WELLTRIS DT.	38,90
WINZER KOMPL. DT. *	45,90
WORLD CHAMP. BOXING	37,90
WORLD CHAMP. SOCCER DT.	35,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	54,90

SONDERPOSTEN C64 DISK

CAVEMAN UGHLIMPICS	27,90
CHUCK YEAGERS	19,90
EPYX ACTION	17,90
F14 TOMCAT	17,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
FIGHTER BOMBER	17,90
FOOTBALLMANAGER 2	17,90
HOSTAGES	13,90
JET (SUBLOGIC)	19,90
LAST NINJA 2	17,90
NEUROMANCER	14,90
PITSTOP 2	13,90
SKATE OR DIE	19,90
STARFLIGHT DT.	24,90
STRIKE FLEET	24,90
SUB BATTLE SIMULATOR	17,90
UP PERISCOPE	19,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Irrtum vorbehalten

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR

Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.

Versandkosten: Nachnahme plus DM 7,00 Vorkasse plus DM 7,00

Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 15 Versand

PC/IBM

3 D CONSTRUCTION KIT DT.	139,90
AIRLINE TRANSPORT PILOT	85,90
ANDRETTI	69,90
BANDIT KINGS DT.	89,90
BANE OF COSMIC FORGE	89,90
BARDS TALE 2 NUR 5.25*	29,90
BARDS TALE 3 DT.	69,90
BATTLE COMMAND DT.	79,90
BETRAYAL DT.	89,90
BROKER KING KOMPL. DT.	69,90
BUDOKHAN NUR 5.25*	29,90
BUNDESLIGA MANAGER EGA VGA DT.	65,90
CARRIER COMMAND NUR 5.25*	29,90
CASTLES DT.	75,90
CAVEMAN UGHLIMPICS NUR 5.25*	29,90
CHAMPIONS OF RAJ	65,90
COMMAND H.Q.	75,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	69,90
DEFENDER OF THE CROWN	29,90
ELITE GOLD VGA VERS. DT.	85,90
EUROPEAN SUPERLEAGUE	59,90
EYE OF THE BEHOLDER	72,90
F15 II / OPER. DESERT STORM *	46,90
F16 FALCON MK 3 DT. *	85,90
F29 RETALIATOR DT.	79,90
FERRARI FORM. 1 NUR 5.25*	29,90
GHEORGIS KHAN DT.	89,90
GOLDEN AXE	69,90
GREAT COURT 2 DT. *	89,90
GUNSHIP 2000 DT. *	85,90
HEART OF CHINA	85,90
HILL STREET BLUES DT.	65,90
HOUD OF SHADOW NUR 5.25*	29,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	69,90
JET FIGHTER 2	85,90
KEYS OF MARAMON	75,90
KINGS QUEST 5 VGA	89,90
LEISURE SUIT LARRY 3 KOMPL. DT.	85,90
LEMMINGS DT.	75,90
LHX-ATTACK CHOPPER	99,90
LIFE AND DEATH 2	69,90
LINKS NUR VGA	79,90
LINKS SCENERY BAY HILL CLUB	39,90
LINKS SCENERY BOUNTIFUL	39,90
LINKS SCENERY FIRESTONE	39,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90
M1 TANK PLATOON DT.	84,90
MAGIC CANDLE	75,90
MARTIAN DREAMS	75,90
MEDAVIAL LORDS	69,90
MEGA FORTRESS *	79,90
MEGATRAVELLER DT.	79,90
MOONBASE	95,90
MUDS DT.	72,90
N.A.M. DT.	89,90
PC GLOBE 4.0 DT.	119,90
PGA TOUR GOLF DT.	65,90
PICK N PILE DT.	65,90
POWERDROME NUR 5.25*	29,90
PRO SPORTS CHALLENGE COMPIL.	72,90
RAILROAD TYCOON DT.	84,90
RED BARON VGA	89,90
RISE OF THE DRAGON VGA	84,90
SCENERY NO. 12 FLIGHT SIM.	39,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE *	85,90
SILENT SERVICE 2 DT.	89,90
SIM CITY/POPULOUS COMPILATION DT.	79,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SPACE QUEST 3 KOMPL. DT.	85,90
SPACE QUEST 4 VGA	89,90
SPEEDBALL	29,90
SPELLCASTING 101	69,90
STARFLIGHT 1 NUR 5.25*	29,90
STRIKE FLEET NUR 5.25*	29,90
SUPREMACY	79,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION *	79,90
TESTDRIVE 3	69,90
THEIR FINEST HOUR	69,90
TRACON 2	99,90
ULTIMA 6	72,90
U.M.S. 2 DT.	85,90
VAXINE	59,90
WARLORDS	65,90
WING COMMANDER VGA	72,90
WING COMMANDER DATA DISK VGA	39,90
WING COMMANDER MISSION 2	39,90
WING COMMANDER 2 *	79,90
WORLD CHAMP. SOCCER DT.	65,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	29,90
YEAGER AIR COMBAT	75,90
ZAK MC KRACKEN DT.	65,90

SOUNDKARTEN/ZUBEHÖR

AD LIB KARTE MIT COMPOSER	249,90
AD LIB KARTE MIT JUKEBOX DT	189,90
SOUNDBLASTER VERS. 1.5 DT	329,90
CMS CHIPS SOUNDBLASTER	39,90
MIDI BOX SOUNDBL. INCL. SEQUENCER	99,90
ROLAND LAPC 1 & MIDI	899,90
NEO DIGI JOYSTICK ADAPTER DT	59,90
WINDOWS 3.0 INCL. MAUS	235,90
INFRAROTMAUS Z NIX	149,90
GEO WORKS DT	295,90

ATARI/AMIGA

3D KONSTRUCTION KIT DT.	99,90
A10 TANK KILLER 1 MB	129,90
AIRBUS 320 DT. *	84,90
ANTARES DT. 1 MB	72,90
ARMOUR GEDDON DT.	69,90
BANE OF THE COSMIC FORGE 1 MB	59,90
BANDIT KINGS DT.	89,90
BARDS TALE 3 DT.	89,90
BIG BUSINESS DT. *	65,90
BRAT DT.	54,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	59,90
CADAVRE DT.	54,90
CADAVRE NEW LEVELS DT. *	65,90
CASH KOMPL. DT.	39,90
CENTURION DEF. OF ROME DT.	59,90
CHAMPIONS OF KRYNN 1 MB DT.	59,90
CHAMPION OF RAJ DT.	59,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB	59,90
CHUCK ROCK	59,90
CHUCK YEAGERS 2 DT.	65,90
CRUISE FOR A CORPS DT. *	65,90
CRYSTALS OF ARBOREA DT.	65,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. 1 MB	69,90
CYBERCON 3	59,90
DAS BOOT 1 MB DT.	59,90
DUNGEONMASTER DT (1MB)	65,00
EDITION VOL. 1 COMPIL.	65,00
ELVIRA DT. 1 MB	65,90
ELVIRA LÖSUNG DT.	13,90
ENGLAND CHAMP. SPECIAL	59,90
EUROPEAN SUPERLEAGUE DT.	59,90
EXILE DT.	65,90
EYE OF THE BEHOLDER 1 MB	69,90
F15 STRIKE EAGLE 2 DT. 1 MB	75,90
F-16 FALCON DT. 1 MB	67,00
F-16 MISSION DISK VOL. 1 DT.	72,00
F-16 MISSION DISK VOL. 2 DT.	54,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	54,90
FLAMES OF FREEDOM DT. *	69,90
FLIGHT OF THE INTRUDER DT. *	75,90
GEM X DT.	75,90
GUNBOAT 1 MB	59,90
GODS DT.	69,90
GREAT COURT 2 DT	65,90
HALLS OF MONTEZUMA	65,90
HEART OF THE DRAGON *	59,90
HERO QUEST BRETTSPIELUMS. DT.	A.A.
HILL STREET BLUES DT.	59,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	59,90
INDIANAPOLIS 500 DT.	65,90
JAHANGIR KHAN SQUASH	59,90
KICK OFF 2 DT.	59,90
KICK OFF 2 DATA DISK DT.	59,90
KICK OFF 2 WINNING TACTICS	39,90
KINGS QUEST 5 * 1 MB	25,90
LEGEND OF FAIRGAIL DT.	85,90
LEMMINGS DT.	59,90
LIFE & DEATH 1 MB	59,90
LOGICAL DT. *	59,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90
MANCH. UNITED EUROPE DT. *	59,90
MEGA TRAVELLER DT.	59,90
MERCHANT COLONY DT.	69,90
MERCUS *	59,90
METAL MASTERS	59,90
MOONBASE 1 MB	75,90
M.U.D.S. DT.	65,90
N.A.M. DT.	74,90
ON THE ROAD KOMPL. DT.	69,90
PGA TOUR GOLF DT.	59,90
PIRATES DT.	65,90
PLAYER MANAGER DT.	49,90
POOL OF RADIANCE DT.	59,90
POWERMONGER DT.	65,90
POWERMONGER DATA DISK DT. *	39,90
P.P. HAMMER *	54,90
PREDATOR 2	65,90
PREHISTORIC *	65,90
PRO SPORTS CHALLENGE COMP.	72,90
PROJECT PROMETHEUS DT.	65,90
QUEST FOR GLORY 2 1 MB	85,90
RALF GLAU EDITION DT.	74,90
RAILROAD TYCOON DT. 1 MB	75,90
RETURN OF MEDUSA DT. *	69,90
RISE OF THE DRAGON 1 MB *	85,90
SEARCH FOR THE KING DT.	79,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1 MB DT.	78,90
SHADOW DANCER	59,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90
SIM CITY ARCHITECTURES 1 & 2 JE	39,90
SKULL AND CROSSBONES	65,90
SPACE QUEST 4 1 MB *	85,90
SPEEDBALL 2	65,90
SPIRIT OF ADVENTURE DT.	69,90
STELLAR 7 1 MB	59,90
SUPERCARS 2	59,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	59,90
SWITCHBLADE 2	59,90
SWIV SILKWORM 2	59,90
TEAM YANKEE DT.	69,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION *	75,90
TOKI DT.	65,90
TRANSWORLD DT.	65,90
TURN AND BURN *	65,90
TURRICANE 2 DT.	49,90
TV-SPORTS BASKETBALL DT	54,90
WINZER KOMPL. DT. *	74,90
WARLORDS 1 MB	69,90

ATARI/AMIGA

WOLFPACK DT. 1 MB	74,90
WONDERLAND 1 MB	74,90
ZAK MC KRACKEN DT	64,90
ZONE WARRIORS *	59,90

PRESHITS 16 BIT

ATARI AMIGA

3D POOL	29,90
AFTERBURNER	24,90
A.P.B.	29,90
ARKANOID REV. OF DOH	24,90
BARTS TALE 2	29,90
BLAZING THUNDER	24,90
BUDOKHAN	29,90
CARRIER COMMAND	29,90
CONFLICT	17,90
CONTINENTAL CIRCUS	24,90
CRAZY CARS	29,90
DAILY DOUBLE HORSE RACING	29,90
DATASTORM	9,90
DEFENDER OF THE CROWN	29,90
DOUBLE DRAGON	24,90
DRAGON SPIRIT	29,90
FANTASY WORLD DIZZY	19,90
FERRARI FORM. 1	24,90
FLOOD	29,90
GAUNTLET 2	24,90
GEMINI WING	24,90
GRAND PRIX CIRCUIT	29,90
HARD DRIVIN	29,90
HOSTAGES	24,90
INTERCEPTOR	29,90
INTERN. KARATE PLUS	29,90
JUNGLE JIM	29,90
KEEP THE THIEF	29,90
KULT	29,90
LAST NINJA 2	24,90
LITTLE COMPUTER PEOPLE	24,90
LITTLE PUFF	29,90
LOMBARD RAC RALLY	24,90
MIG 29 CODEMASTERS	24,90
MIAMI CHASE	29,90
NEUROMANCER 1 MB	19,90
NORTH & SOUTH	29,90
PLANETFALL	29,90
POWERDRIFT	24,90
POWERDROME	29,90
PROJECTILE	9,90
QUARTZ	24,90
ROCK N ROLL	24,90
ROCKSTAR	17,90
R-TYPE	24,90
RVF HONDA	29,90
SHERMAN M4	29,90
SIDEWINDER 2	17,90
SILKWORM	24,90
SIM CITY DT. KURZANL.	39,90
SPEEDBALL	29,90
SPHERICAL	24,90
STARFLIGHT	29,90
SUPER GRAND PRIX	24,90
SUPER HANG ON	24,90
SWORD OF TWILIGHT	29,90
THREE STOOGES	29,90
THUNDERBLADE	24,90
TOOBIN	29,90
TREASURE ISLAND DIZZY	17,90
WISHBRINGER	29,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	28,90
XENON	24,90
XENON 2 MEGABLAST	29,90
WIZBALL	24,90
YOGI & GREED MONSTERS	24,90
ZORK III	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

AMIGA ZUBEHÖR

2MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	279,90
4 PLAYER ADAPTER	24,90
AMIGA TRACKBALL	119,90
AMIGA ACTION REPLAY 2	189,00
DISKBOX FÜR 80 X 3.5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25"	209,90
EXTERNES LAUFWERK S-LINE 3.5"	169,90
GOLDEN IMAGE MOUSE INCL. PAD	59,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	79,90
JOYSTICK GRAVIS TRANSPARENT	84,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
MOUSE SET	19,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	89,90
SYNCO EXPRESS 3	99,00
X POWER CARTRIDGE DT	225,90
X-COPY 2 PROFESSIONAL	74,90

AMIGA Zubehör & Hardwareliste anfordern!

LEERDISKETTEN

3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
3,5" 2 HD NoName 10er	19,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
5,25" 2 HD NoName 10er	12,90

ASM goes BTX – PD über die

Btx ist ein von der Deutschen Bundespost TELEKOM vor über 11 Jahren eingerichtetes Kommunikationssystem, das auf einem einfach zu durchschauenden System basiert. Über das Fernsprechnet sind Btx-Teilnehmer und -Anbieter mit den regionalen Btx-Vermittlungsstellen (Btx-VSt) verbunden. Jede Btx-VSt hat mehrere Großrechner, in denen die Angebote der Anbieter gespeichert und Euch als Teilnehmer rund um die Uhr für den Abruf zur Verfügung stehen. Durch die Verbindung zum Datex-P-Netz erhaltet Ihr über Btx auch Zugang zu sogenannten „Externen Rechnern“ – die Tür zur Telesoftware und Vielem mehr. Natürlich ist es auch möglich, Übergänge zu anderen Kommunikationsdiensten der Post und zu ausländischen Bildschirmtext-Diensten (Videotex) zu nutzen.

Wurde Btx in seiner Anfangszeit hauptsächlich von Firmen genutzt, sind es heute überwiegend private Anbieter und Teilnehmer, die Btx zu einem Massenkommunikationssystem machen, das nahezu täglich neue Freunde findet.

Dazu beigetragen haben nicht zuletzt einige Hersteller von Soft- und Hardware, die preisgünstige Btx-Dekoder für alle gängigen Computer anbieten. Auch im PD-Bereich und in Computerfachzeitschriften findet man immer wieder solche Programme. Was einem nun noch fehlt, ist das Gerät, das die Signale aus der Fernsprechleitung empfängt und sendet. Dies kann entweder ein Modem oder ein Akustikkoppler sein. Letzterer ist aber wegen der Störanfälligkeit durch Umgebungsräusche weniger zu empfeh-



Ab dieser Ausgabe wollen wir Euch eine gute und vor allem preiswerte Möglichkeit vorstellen, an Software für alle gängigen Computer heranzukommen. Das magische Wort heißt TELESOFTWARE, das Medium, in dem sie angeboten wird, ist BILDSCHIRMTEXT, kurz BTX. Um Euch in diese gar nicht so fremde Welt entführen zu können, möchte ich zunächst einmal erläutern, wie Ihr an BTX rankommt und welche Kosten auf Euch zukommen können. Selbstverständlich wollen wir auch wissen, ob Euch diese neue Rubrik gefällt. Die Adresse – auch für Fragen – lautet: ASM, Postfach 870, 3440 Eschwege, Kennwort: Telesoftware -oder auch BTX 0565130016 – 1.

Euer Klaus

len, so daß wir uns auf das Modem konzentrieren wollen.

Der Weg zum Bildschirmtext

Der einfachste Weg ist, beim zuständigen Fernmeldeamt (Telefonladen geht auch) einen Btx-Anschluß zu

beantragen. Das kostet einmalig 65 DM und acht DM monatlich, dafür bekommt Ihr aber ein leistungsfähiges Modem, das den verheißungsvollen Namen DBT 03 trägt. Nachteil dieses Modems ist seine geringe Übertragungsgeschwindigkeit von 1200/75 Baud, wobei 1

Baud = 1 bit/sec. bedeutet. Wer es lieber schneller hat und Btx mit 1200/1200 bzw. 2400/2400 Baud mit einem eigenen Modem nutzen will, benötigt eine sogenannte ANSCHLUSSKENNUNG. Dies ist eine 12-stellige Zahl, die es ebenfalls für 65 DM und 8 DM monatlich von der TE-

Telefonleitung

LEKOM per Einschreiben gibt. Nun braucht man nur noch das Kennwort, das gleich nach dem ersten Zugang geändert werden muß, und schon kann es losgehen. Wer aber vorhat, ausschließlich auf die kostenlosen Angebote im Btx zurückzugreifen, der braucht sich nicht an die Post zu wenden. Dann genügt die Gastzugangskenntung, die von jedem Dekoder bei Verbindungsaufbau erzeugt und nur bestätigt werden muß.

Fern- oder Nahtarif?

Das Einzige, was Ihr dann bezahlen müßt, sind die normalen Telefoneinheiten. Bei einem Btx-Anschluß mit Postmodem DBT 03 fällt der normale Ortstarif an, dafür ist man halt „etwas langsamer“. Wer mit 1200/1200 oder 2400/2400 Baud (neuerdings sogar noch schneller) arbeiten will, sollte sich zunächst einmal erkundigen, ob eine solche Geschwindigkeit überhaupt in seinem Ortsnetz durch die Btx-VSt vorgesehen ist. Wenn nicht, müßt Ihr nämlich die nächste Btx-VSt mit dieser Geschwindigkeit anwählen – und das kann ins Geld gehen, denn dann fällt der Nah- oder gar Ferntarif an.

Stichwort „wählen“: Das Postmodem wählt automatisch die zuständige Btx-VSt an, bei jedem anderen Gerät müßt Ihr die jeweilige Telefonnummer per Hand wählen oder – was gebräuchlicher ist – dem Modem „sagen“, welchen Anschluß es wählen soll. Dies geschieht, indem Ihr vor der Nutzung den Btx-Dekoder entsprechend mit Daten „füttert“.

Übrigens könnt Ihr Euch jederzeit mal anschauen, was es in Btx so alles gibt, denn in vielen Orten sind öffentliche Btx-Geräte aufgestellt (in aller Regel in Postämtern, auch

an Bahnhöfen oder Flugplätzen findet man sie). Natürlich kann über diese Geräte keine Telesoftware geladen werden, denn diese kann nur dann genutzt werden, wenn Ihr sie speichert und dann – unabhängig vom Btx – wieder aufruft.

Regionalangebote

Telesoftware gibt es teilweise zum Nulltarif, manchmal müßt Ihr aber auch dafür in die Tasche greifen (sofern Ihr Btx-Teilnehmer oder bei einem Bekannten als Mitbenutzer eingetragen seid und Gebühren verursachen dürft. Dies ist besonders dann erforderlich, wenn Ihr auf sogenannte REGIONALE Anbieter zurückgreifen wollt, solche also, die nur begrenzt kostenfrei abrufbar sind. Ein Beispiel: Wir hier in Eschwege sind im Regionalbereich 23. Wollen wir ein Angebot aus dem Regionalbereich 40 (Berlin) nutzen, so erfolgt ein Übergang dorthin, wobei die Post 2 Pfennig pro Btx-Seite kassiert. Dies geschieht, wie fast alles im Btx, durch eine entsprechende Abfrage und der Eingabe von „19“ oder Raute ().

Bezahlt wird übrigens mit der Telefonrechnung, die – wenn man nicht aufpaßt – manchmal schwindelerregende Höhen erreichen kann. Gerade als Neuling will man ja möglichst viel auf einmal haben und neigt dazu, jedes Angebot an Telesoftware abzurufen und bei sich auf Diskette oder Festplatte zu bannen. Hier drei Mark, dort 8,50 DM – da kommt schnell was zusammen. Deshalb möchte ich Euch in der nächsten ASM auch als ersten einen Anbieter vorstellen, der seine Telesoftware zum Nulltarif anbietet: Den WDR Computer-Club ...

Klaus Trafford

BOMICO-NEWS

Wußten Sie,

... daß es ganz schnell gehen kann, bis Ihr Herz für China schlägt? Hong Kong 1930: Sie ist die Tochter eines amerikanischen Großgrundbesitzers und zum Tode verurteilt irgendwo in den Bergen Zentralchinas. Er ist ein Bruchpilot, ein Abenteurer, und er hat nur drei Tage Zeit, sie zu retten.

Ihr Begleiter auf dem Weg in die Freiheit ist ein geheimnisvoller, listiger Meister aus einem fernen Land. In **Heart of China** überqueren Sie den Himalaya, Sie sind Gast im berühmten Orient-Express, und Sie sind Teil eines Adventures, dessen Spielidee Sie ebenso faszinieren wird wie die technische Umsetzung mit VGA-Grafiken und Roland-Sound-Karte.

... daß es gar nicht so leicht ist, immer mit beiden Beinen fest auf dem Boden zu stehen? Schon gar nicht, wenn man als Raumfahrer einen ganzen Planeten samt unterirdischem Höhlensystem erkunden soll wie bei **Exile**, dem brandneuen Action-Adventure-Spiel von Audiogenic. Hier ist nicht nur Geschicklichkeit, sondern auch ein heller Kopf gefragt. Denn neben den Gesetzen der Schwerkraft gilt es angriffslustige Vögel, Granaten, radioaktive Kristalle und vieles mehr zu überwinden. Intelligente Soundeffekte und eine fantastische Simulation sorgen für ein Höchstmaß an packender Unterhaltung. Außerdem bietet **Exile** für alle, die den Planeten nicht am Stück erforschen wollen, die Möglichkeit, den Spielstand jederzeit zu speichern.

BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-Spielen?

Unsere Serviceline beantwortet sie:

Telefon (06107) 62067, Mo.-Fr. 15.00-18.00^h

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit:

Alle **BOMICO**-Spiele
haben eine deutsche
Anleitung.

Bei Grauiporten finden Sie diese Vorteile nicht!



'De Lectio LXIV'

Ja, jetzt wäre es wohl nicht schlecht, wenn man um die Lektion wüßte, die im Folgenden von sich reden machen wird, aber... – war ja nix! Nicht zugehört, was? Wohl wieder dem Alkohol gebrönt und heimlich unter der Bank ASM gelesen. Oder mit Opas Taschenmesser an selbiger herumgeschnitzt, he? O.k, kennen wir ja alles! Doch zurück zu den Anfängen...



VOKABELTRAINER LATEIN

System: C-64 (getestet)/C-128 PC, IBM XT/AT und Kompatible mit 5.25,-Laufwerk, **empf. VK-Preis:** 59,95 DM (C-64-Disk.), 79,95 DM (PC), **Hersteller:** Falken-Verlag GmbH, 6272 Niedernhausen, **Muster von:** Leisuresoft, 4703 Bönen.

Gehen wir gedanklich an die Anfänge der Menschheit zurück, kommen wir an deren Geschichte nicht vorbei. Auch nicht an so manch' leidiger Faustregel, ich sag' nur: „333 – Rom kroch aus dem Ei“. Alter Hut! Weniger vorsintflutlich hingegen die Story um besagte Lektion, LXIV, wenngleich der 'LXIVer' schon jetzt (Computer-)Geschichte gemacht hat – und jüngst wieder macht.

Während er bis vor gut einem Jahr noch zum festen Bestandteil von Flohmarkt-Klüngel und 'Sonstiges'-Kleinanzeigen in Tageszeitungen degradiert wurde, erlebt der 'C-LXIV', von vielen auch liebevoll 'Brotkasten' genannt, jetzt seine erste große Renaissance – durch den Osten, die neuen Bundesländer. Die Folge: Prall gefüllte Lager im Software-Groß- und Einzelhandel.

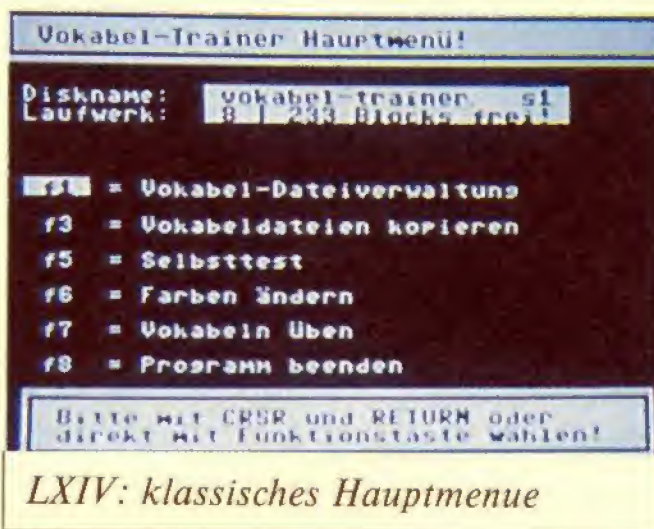
In einem, von dieser Renaissance betroffenen Lager spürte ich kürzlich den VOKABELTRAINER LATEIN auf, erhältlich für den 'Brotkasten' und dessen große, IBM-kompatible, Brüder. Wohl kaum die neueste Kreation aus dem Hause FALKEN-SOFTWARE, ist er dennoch seinen Test wert, denn der 'LXIVer' wird seine Position als Einsteiger-Compi auf absehbare Zeit noch lange nicht abtreten.

Der gute, alte Lade-Befehl – waren das noch Zeiten (träum/schnarrch)! In vorliegendem Falle von 'Falkners' Seite her geringfügig modifiziert, lädt er gleich zweimal ein: Die Daten, die sich auf der Programm-Diskette befinden, und Euch – zum kleinen Exkurs durch die endlosen Weiten der lateinischen Vokabelwelt. Gesagt, getan, bin ich – huuusch! –

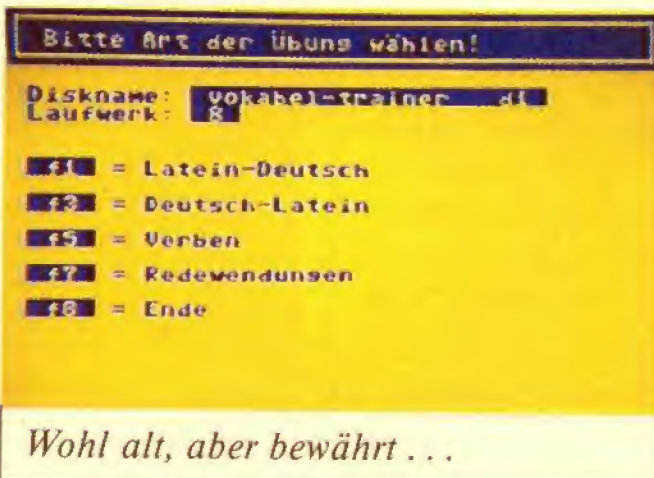
LOAD "!",8,1

im Hauptmenue. Hier erwarten mich sechs Optionen, die ich über die legendären Funktionstasten aktivieren kann.

Lassen wir nun die Option 'Programm beenden' links liegen, steht mir zunächst die Möglichkeit offen, in die Vokabel-Dateiverwaltung zu gelangen (f1). Mit diesem Untermenue-Punkt kann ich meine Vokabel-Dateien auf Datendisketten individuell bearbeiten oder erweitern, zudem aber auch neue Dateien zusätzlich erstellen. Dazu sei angemerkt, daß der Packung nebst Programmdiskette zusätzlich eine Datendisk beiliegt, die mit über 2000 vorgegebenen, gängigen lateinischen Vokabeln und Redewendungen ausgestattet ist. Darüberhinaus kann ich mir x-beliebig viele zusätzliche Dateien erstellen – ja, bis ich mich eines Besseren besinne und mit Annette, Sandra und Uli aufs Eschweiger 'Johannisfest' gehe. Ja, das hätte sowas...



LXIV: klassisches Hauptmenue



Wohl alt, aber bewährt...



Option zwei bedarf nur weniger Worte: 'f3 – Vokabeldateien kopieren'. Noch Fragen? Eben! Wenn ihr hingegen Funktionstaste 5 anwählt, habt Ihr Euch prompt zu einem 'Selbsttest' verleiten lassen. Selbst schuld. Auch 'ne Chamäleon-Taste hab' ich gefunden: Mittels 'f6' kann ich meinen Screen farblich nach eigenem, persönlichem Empfinden einrichten, und das gleich dreifach: Für 'Rahmen' und 'Fond' ziehe ich es vor, meine Wagenfarbe zu wählen: zypressengrün – sagt zumindest der Hersteller (meines Autos), was ich, wie am Screenshot ersichtlich, bis heute nicht nachvollziehen kann. Die Schrift hätte ich gern lila. Alles klar, nächster und, zweifelsohne wichtigster Punkt:

»Der 'Brotkasten' und sein Latein – ein Comeback jagt das andere«

'Vokabeln üben – f7', heute lila auf gelb. Hier kann ich die Anzahl der zu lösenden Aufgaben (zehn bis 99) und der (Fehl-)Versuche (zwischen einem und neun) editieren. Das, worauf es beim Vokabeltrainer im Eigentlichen ankommt, geht nun außerordentlich schlicht vonstatten: Auf eine Fragezeile folgt eine Antwortzeile. Im Bildschirmkopf werden Aufgabenzahl und (richtige) Lösungen/(falsche) Lösungsversuche angezeigt. Im Prinzip alles, wird die C-LXIV-Umsetzung in dieser Form der Problematik vollstens gerecht. So, und jetzt geh' ich aufs 'Hänschenfest'...

Matthias Siegl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Positiv: Handhabung, Dateien beliebig erweiterbar
Negativ –
Lerneffekt 10
Preis/Leistung 8

»PRIMA«



**Lernen Sie, aus einem
Bogey einen Eagle-Schuß zu machen!**

G M A S T E R GOLF

Über Jahre hat sich MicroProse mit seinen Flugsimulationen einen Namen gemacht. Jetzt kommen wir aus den Wolken auf die Erde zurück.

Mit einem Golfplatz in rollender 3-D-Darstellung, mit einer Fülle von Optionen, hervorragender Spielbarkeit und der Wirklichkeitsnähe, wie man sie von MicroProse gewohnt ist.

Golfspiele hat man schon gesehen -
DIESE Golfsimulation ist etwas anderes.

MICROSTYLE

**... eine ganz neue Dimension vom führenden
Hersteller im Bereich Simulationssoftware.**

MicroStyle Entertainment Software ist eine Abteilung der MicroProse Simulation Software UK.

FLOP DES MONATS

Extremer geht es nicht



Gleich ist es vorbei...



... mit meinen Nerven auch!



EXTREME

System: C-64 (leider getestet), Spectrum, Amstrad, empf. VK-Preis ca. 50 DM (Disc), **Hersteller:** Digital Integration, England.

ENIGMA VARIATIONS ist ein Programmier-Team, das man im Auge behalten sollte. Hatte ich bei ihrem ersten Versuch, mit *Five on a Treasure Island* den Softwaremarkt bereichern zu wollen, noch halbwegs Hoffnung, so setzen sie nunmehr mit EXTREME ihre Flopreihe fort. Und dabei galt es doch nur, ein Produkt von DIGITAL INTEGRATION auf den 64er rüberzuziehen.

Schon die Anleitung läßt Schlimmstes vermuten: Sie besteht aus einem Din-A-6-Faltblatt, wobei die deutsche Anleitung gerade mal eine Seite umfaßt!

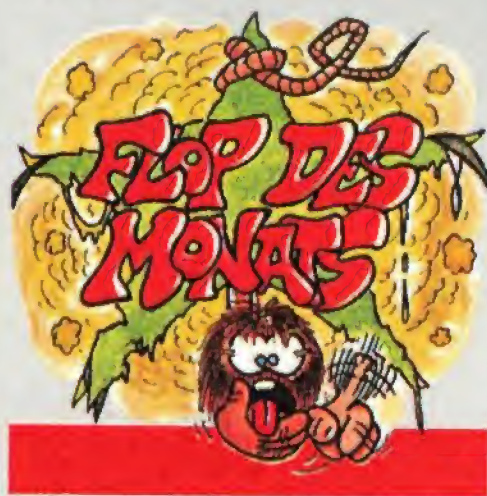
Hiernach passierte im Jahre 1973 die Sonde Pioneer 10 den Jupiter und verließ das Sonnensystem in den tiefen Weltraum. Im Jahre 3021 kam Pioneer zurück, an Bord

eines außerirdischen Raumschiffes, welches die Erde kontaktieren wollte. Piraten setzten jedoch den Selbstzerstörungsmechanismus in Kraft, den es nunmehr innerhalb einer begrenzten Zeit außer Kraft zu setzen gilt. Diese Aufgabe habt Ihr natürlich, wobei neben einigen Gegnersprites angeblich auch Waffen und andere Objekte an Bord zurückgelassen wurden.

Ich sage bewußt „angeblich“, denn so weit kam ich gar nicht, daß ich die Waffen überhaupt entdecken konnte. Das lag aber weniger an meinem spielerischen Können, sondern vielmehr an dem höchst seltsamen Spielverlauf. Berührungen mit den Gegnern kosten Energie – logo, daß ich sie vermeide. Zwar lassen sich gewisse Kollisionen nicht verhindern, doch die Energieleiste ist noch halbvoll, als plötzlich und völlig grundlos das „Game Over“ erscheint.

Damit nicht genug: Über meinem „Helden“, der aussieht wie ein mutierter Donald Duck auf einer rollenden Kettensäge, erscheint ab und zu ein Countdown von fünf bis eins. Dies geschieht

nicht ein-, nicht zweimal, nein, drei- oder gar viermal unmittelbar hintereinander muß ich wehrlos diese Prozedur über mich ergehen lassen, um hiernach festzustellen, daß ich nicht mehr feuern kann.



»Armer kleiner Commodore«

Des weiteren gibt weder die Anleitung noch das Programm selbst Auskunft darüber, wie viele Level es zu bestehen gilt. Pausenfunktion oder Highscorespeicherung scheinen auch nicht integriert zu sein.

Extrem blöd ist die Grafik – einfallslos, stupide und öde die Raumschifflandschaft („ach, so soll das aussehen?“). Natürlich kann ich nur jeweils einen Schuß abgeben und muß mit dem nächsten warten, bis der er-

ste den Screen „verlassen“ hat. Optisch wirkt der Feuerstoß allerdings eher wie der Atem von einem sehr jungen Nachfahren Godzillas.

Positiv ist der Titelsound – eine flotte, nett anzuhörende Melodie, die anscheinend über den Rest hinwegtrösten soll. Die FX sind nämlich „Klo“, um es einmal mit Ullis Worten zu sagen.

Daß auf der Verpackung eifrig damit geworben wird, eine namhafte englische Softwarezeitschrift habe dieses Programm zum Hit gemacht, ist völlig unverständlich. Aber vielleicht meinten die lieben Kollegen ja auch die 16-bit-Version, von der aber nirgends die Rede ist. Die 64er-Fassung von EXTREME ist jedenfalls extrem mies, extrem teuer und extrem uninteressant. Extremer geht es wirklich nicht...

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	1
Sound (Titel)	7
Spielablauf	0
Motivation	0
Preis/Leistung	0

»MIES«



Danksagung an Chris



HIGHLIGHTS II

System: Amiga, C-64 (beide beleuchtet), **empf. VK-Preis** ca. 50 DM (8-bit), 70 DM (16-bit), **Hersteller:** Softgold, **Muster von:** Leisure Soft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

Mit HIGHLIGHTS II bringt SOFTGOLD vier Action-Games aus den vergangenen drei Jahren zum Budget-Preis unter die Leute. Das Besondere daran ist, daß drei der Spiele, nämlich die von *Rainbow Arts*, allesamt von Soundmagier *Chris Hülsbeck* mit Musik untermalt wurden. So wird bei *Rock 'n' Roll*, *Oxxonian* und *Star Trash* in jedem Fall der Lautsprecher vor Freude hüpfen. Auch Game Nummer Vier, *DYTER -07*, braucht sich nicht zu verstecken, wenngleich Chris hierfür nicht verantwortlich zeichnet. Doch bei Action-Spielen ist letztendlich auch die Grafik entscheidend – und billig ist in keinem Fall gleichzusetzen mit „schlecht“. Leider scheint dies für den C-64 nicht zu gelten, denn nach

heutigem Standard kommen die Games allesamt nicht mehr über Mittelmaß hinaus. Schade, daß Chris Hülsbeck sein Talent hieran verschwendet hat, denn die Musik IST das Beste an den Games. Entsprechend sinkt die „Lust“ aufs Spielen, so daß die 64er-Version insgesamt weniger zu empfehlen ist – leider, denn ich gehöre zu denen, die für diesen Computer noch immer Sympathie hegen.

Auf dem Amiga hingegen erwarten einen schöne Stunden mit farbenfroher Grafik (*Star Trash* ist hier der Sieger), sehr, sehr gutem Sound und langanhaltender Motivation. Spätestens dann, wenn Chris' Musik ertönt, wird man mit Freuden den Joystick oder die Maus greifen und ungetrübten Spiel Spaß erleben. ■

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Gesamtnote C-64 6

»DÜRFTIG«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Gesamtnote Amiga ... 9

»PRIMA«



Nur auf dem Amiga wirklich prima!

BOMICO-NEWS

Wußten Sie,

..., daß der Ball zwar rund, aber nicht immer auch aus Leder ist? Jedenfalls nicht bei **Manchester United Europe**, dem aktuellen Sport-Game von Krisalis.

Zahlreiche Details wie Trikotnummern, Zeitlupe, vollständige Torwartkontrolle, gelbe und rote Karten, viele andere Feinheiten und sportliche Höhepunkte, die Fußballherzen höher schlagen lassen. 170 namhafte europäische Vereine sind dabei. Sie auch?

..., daß Leisure Larry bisher zum Spieleschatz eines jeden Adventure-Fans gehörte, jetzt aber zum absoluten Muß zählt? Denn **Leisure Suit Larry V** ist viel mehr als nur die Neuauflage eines Klassikers. Mit VGA und Roland-Sound-Karte verspricht der "Larry" Unterhaltung vom Feinsten.

..., daß auch in Ihnen ein Nelson Piquet steckt? Lassen Sie ihn raus und erleben Sie Nervenkitzel und Geschwindigkeitsrausch in 3D-Rennperspektive mit **VROOM**, der neuen Sportsimulation von Lankhor. Das rasante Spiel fordert ein Höchstmaß an Fahrvermögen. Konzentration und Risikobereitschaft. Start frei! Sammeln Sie als Formel 1 - Pilot auf Ferrari, Lotus oder Honda allein oder im Kampf gegen unerbittliche Gegner Punkte für die Meisterschaft!

BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-Spielen?

Unsere Serviceline beantwortet sie:

Telefon (06107) 62067, Mo.-Fr. 15.00-18.00^h

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit:

Alle **BOMICO**-Spiele haben eine deutsche Anleitung.

Bei Grauiporten finden Sie diese Vorteile nicht!

KONVERTIERUNGEN

Konvertierungen auf einen Blick

Hi, Leute!

Wir sind netter als der Weihnachtsmann und schneller als die Post! Deshalb erfüllen wir auch in dieser Ausgabe – ruck zuck – zahlreiche Wünsche Eurerseits. So stand u.a. auf dem Wunschzettel, die Konvertierungen doch so aufzusplitten, daß jede Umsetzung einen eigenen Text plus Foto bekommen solle. Kein Problem! Für Euch tun wir doch (fast) alles! Wonderland und Demoniak machen somit den Anfang. Außerdem können sich die STler auf Toki freuen. Für alle, die auf den nächsten Seiten nichts finden: Heult nicht! Schließlich haben wir viel, viel mehr zu bieten als den Konvi-Teil! Schönen Herbstanfang, und so ...

So long, Eure Sandra

Inhalt	Seite
Betrayal	102
Bundesliga-Manager ..	100
Centurion – Defender of Rome	100
Demoniak ST	102
Demoniak PC	103
Disc	101
Gunboat	104
Horror Zombies	104
Moonbase	104
North & South	106
Outzone	106
Pick 'n' Pile	106
Toki	103
Trial by Fire	101
Vaxine	102
Wonderland ST	101
Wonderland Amiga	103

CENTURION – DEFENDER OF ROME

System: Amiga, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Electronic Arts, Muster von: Wial, 8038 Gröbenzell.

Nicht nur von der Ankündigung des Games bis zur Veröffentlichung hat es lange gedauert, auch für die Konvertierung von CENTURION – DEFENDER OF ROME hat sich ELECTRONIC ARTS viel Zeit gelassen. Die Grafik des Ganzen ist recht ansprechend gemacht, hat aber hier und da auch ein paar Schwachpunkte.

Der Sound ist von ähnlicher Qualität. Gesteuert wird entweder nur mit der Maus, oder mit einer Kombination aus Maus und Tasten, was etwas schneller von der Hand geht, wenn man erst einmal die Tastenbelegung draufhat. Das Handbuch (Deutsch) ist sehr gut gestaltet, es läßt praktisch keine Fragen offen. Obwohl auf der Packung „Deutsch“ steht, sind die Dialogzeilen im Spiel in englischer Sprache.

Dirk Fuchser

ASM-Wertung von 0 bis 12

Grafik	9	
Anleitung	11	
Spielaufbau	10	
Motivation	10	
Preis/Leistung	10	

»PRIMA«



BUNDESLIGA MANAGER

System: C-64 (Disk), empf. VK-Preis: ca. 50 DM, Hersteller: Software 2000, 2320 Plön, Muster von: Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

Wer schon lange auf die überarbeitete Version (V 2.0) des „Plöner“ BUNDESLIGA MANAGERS wartete, der kann sich nun freuen, denn sie befindet sich seit kurzem auf dem Markt. Leider ist auch sie nicht ganz bugfrei, denn mir ist es passiert, daß ich in der ersten Pokalspielerunde ausschied und die weiteren Runden trotzdem angezeigt wurden. Das heißt, das Spielfeld war zu sehen, die Zeit lief ab, kein Spieler regte sich auf dem Rasen, und ich mußte warten, bis das „Spiel“ zu Ende war. Dies ist zwar kein gravierender Fehler, kostet aber Zeit.

Bundesliga Manager unterscheidet sich lediglich in diesen Punkten von der Ur-Version – kann folglich auch mit bis zu drei Freunden gespielt werden – und macht genausoviel Spaß.

Hans-Joachim Amann

ASM-Wertung von 0 bis 12

Grafik ... 1 (unwichtig)	
Anleitung	9
Spielaufbau	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

»PRIMA«

TABELLE AMATEUR OBERLIGA 31. SPIELTAG

01. FC RUGSBURG	55:07	91: 35
02. FC RUGSBURG	55:07	91: 35
03. FC RUGSBURG	55:07	91: 35
04. FC RUGSBURG	55:07	91: 35
05. FC RUGSBURG	55:07	91: 35
06. FC RUGSBURG	55:07	91: 35
07. FC RUGSBURG	55:07	91: 35
08. FC RUGSBURG	55:07	91: 35
09. FC RUGSBURG	55:07	91: 35
10. FC RUGSBURG	55:07	91: 35
11. FC RUGSBURG	55:07	91: 35
12. FC RUGSBURG	55:07	91: 35
13. FC RUGSBURG	55:07	91: 35
14. FC RUGSBURG	55:07	91: 35
15. FC RUGSBURG	55:07	91: 35
16. FC RUGSBURG	55:07	91: 35
17. FC RUGSBURG	55:07	91: 35
18. FC RUGSBURG	55:07	91: 35
19. FC RUGSBURG	55:07	91: 35
20. FC RUGSBURG	55:07	91: 35

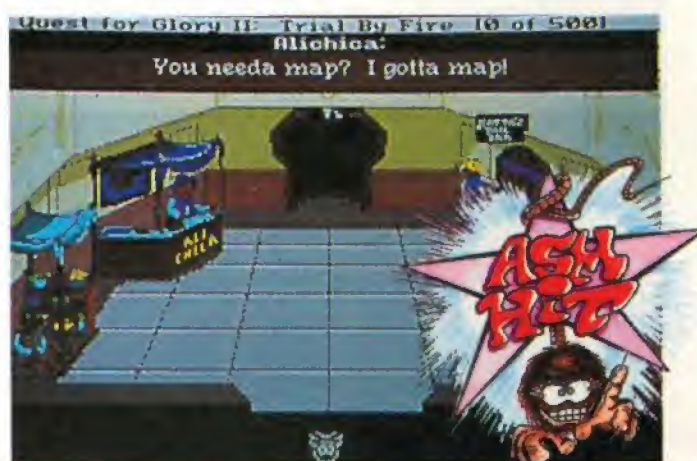
QUEST FOR GLORY II: TRIAL BY FIRE

System: Amiga (1 MByte), **empf. VK-Preis:** ca. DM 130, **Hersteller:** Sierra-On-Line, Kalifornien, USA, **Muster von:** Leisuresoft, 4703 Bönen.

Amiga-Freunde, die gerne den Helden spielen, dürfen aufatmen: SIERRAS arabisches Adventure ist endlich umgesetzt. TRIAL BY FIRE, zweiter Streich des ursprünglich *Hero's Quest* genannten Vierteilers, ist ziemlich präzise vom PC übernommen. So ist die Standard-EGA-Grafik zwar hübsch, doch nicht amigagerecht. Einwandfrei dagegen

sind die Melodien sowie die kombinierte Maus-/Tastensteuerung. Der Held wird per Maus bewegt, die meisten Handlungen werden mit Wortbefehlen eingeleitet.

Oasenstadt Shapeir hat Schwierigkeiten mit ihrer Zwillingstadt Raseir: Der Emir ist verschwunden, die Lebensquelle droht zu versiegen und ein böser Geist wirft lange Schatten. Als Dieb,



Kämpfer oder Zauberer macht Ihr Euch auf den gefährlichen Weg der Rettung.

Stolze acht Disketten braucht die Wüstensaga. Angesichts der Ladezeiten freut sich jeder Festplattenbesitzer. Während der Bildschirmtext auch auf Deutsch ausgegeben werden kann, sind Handbuch und Anleitung in Englisch. Natürlich liegt die Landkarte mit Stadtansicht wieder bei. Trial by Fire ist ein feines, nicht zu einfaches Adventure, das in keiner Sammlung fehlen sollte! ■

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Parser/Steuerung ...	9
Handlung	10
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	10



»PRIMA«

WONDERLAND

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. DM 90, **Hersteller:** Magnetic Scrolls/Virgin, **Muster von:** Leisuresoft, 4703 Bönen.

Alice, das phantasiebegabte, unausgelastete Mädchen, macht jetzt auch den ATARI ST unsicher. Seinem gepflegten viktorianischen Garten entschlüpft es durch eine Hecke ... und landet in einer völlig verdrehten Welt. Von Märzhasen gefoppt und einer Kartenarmee verfolgt, stolpert Alice von einem Alptraum in den nächsten. MAGNETIC SCROLLS' WONDERLAND büßt auf dem ST einiges von seiner Ausstrahlung ein.

War die PC-Urversion ein technisches Meisterwerk, ist hier die Auflösung größer. Die Übersicht leidet darunter, vor allem, wenn man sich an den vielen, an bestimmten Stellen eingeblendeten, Bildern erfreuen möchte. Dann muß man, um das Textadventure weiterspielen zu können, ständig zwischen „graphics on“ und „graphics off“ hin- und herschalten. Auf manche Bilder muß



man dabei arg lange warten. Wie beim Amiga, fehlt das skurrile Titelbild mit der fetzig-schrägen Musik. Wer aber mit der kräftigen Komforteinbuße leben kann, bekommt mit Wonderland ein ausgezeichnetes Adventure. Der Magnetic Scrolls-typische Witz, die Sprachspielereien und natürlich die vertrackten Rätsel haben nicht gelitten! ■

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Steuerung	10
Handlung	11
Atmosphäre	9
Preis/Leistung	9



»PRIMA«

DISC

System: PC (512 KByte, CGA - VGA), **empf. VK-Preis:** ca. DM 90, **Hersteller:** Loriciel, Rueil-Malmaison, Frankreich, **Muster von:** Hersteller.

Das Disc-Fieber greift um sich. Nachdem die 16-Bitter mit LORICIELS Future-Frisbee versorgt sind, liegt jetzt auch die PC-Fassung vor. Man haut immer schwieriger werdenden Gegnern die schlanke Scheibe um die Ohren und achtet darauf, nicht selbst getroffen zu werden. Knifflig wird's, wenn sich nach bester Tron-Manier die Plattform, auf der Ihr steht, und ihre Wände nach meh-

rerer Treffern auflösen. Dann heißt es hüpfen, um die Disc aufzufangen und zurückzuschleudern. Zeitweise sind auch zwei Wurfgeräte im Spiel. Selbstverständlich kann man die Joysticksteuerung in aller Ruhe während Trainingsrunden erlernen. Hintergrund und



Animationen sind ebenso glatt gelungen wie auf den 16-Bittern. Nur unter CGA sehen die Grafiken natürlich schlichter aus. Disc greift zwar eine Jahre alte Spielidee auf, allerdings recht geschickt. Auch an der PC-Fassung stören nur Knappvertonung und der recht hohe Preis. Gerne riskiert man zwischen durch ein paar Runden. ■

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	CGA/EGA/VGA 5/6/7
Sound	4
Spielablauf	8
Motivation	7/7/8
Preis/Leistung ..	7/7/8



»BRAUCHBAR«

DEMONIAK

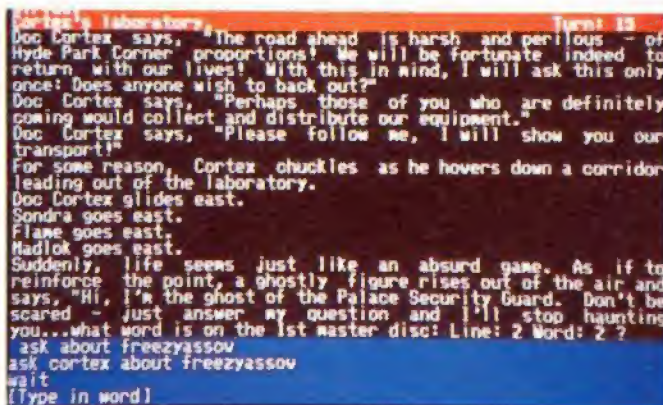
System: Atari ST (1 MByte), **empf. VK-Preis:** DM 99,95, **Hersteller:** Palace, London, England, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg 2.

ST-Besitzer mit Hang zum Mystischen dürfen sich freuen: DEMONIAK macht jetzt auch ihren Rechner unsicher. Dem Inbegriff des Bösen ist mit einer vierköpfigen Truppe beizukommen, deren Mitglieder verschiedene PSI-Fähigkeiten besitzen. Interessant ist besonders die Möglichkeit, das Geschehen aus der Sicht fast aller Personen im Spiel zu verfolgen. Auch hat eine Mitstreiterin telepathische Fähigkeiten.

PALACE hat auch diese Umsetzung glatt hinbekommen. Vorspann, Titelmusik und Bilder gleichen jenen der Amiga-Fassung. Leider sind auch hier die Eingaben vom ausgegebenen Text getrennt. Der ist in augenfreundlich größerer Schrift gehalten als bei den anderen Versionen. Gewöhnungsbedürftig ist auch der schlichte Parser. Zwar hat man neue Verben wie „mindread“ und „beco-

me“ (um jemand anderen zu „werden“) eingefügt, doch fehlt es unter anderem am Abkürzungskomfort. Der gehört nun einmal zum Standard. Der schön aufgemachten Packung liegen ein Comicbuch von Spielautor Alan Grant, ein ausführliches, englisches Handbuch, aber leider keine Ladeanweisung bei. Demoniak ist interessant, aber nicht mitreißend.

Eva Hoogh



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7	
Parser/Steuerung	7	
Handlung	8	
Atmosphäre	7	
Preis/Leistung	8	

»BRAUCHBAR«

VAXINE

System: PC (Farbkarten, Roland- und Ad Lib-Soundkarte), **empf. VK-Preis:** ca. DM 80, **Hersteller:** U.S. Gold, Kalifornien, USA, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg.

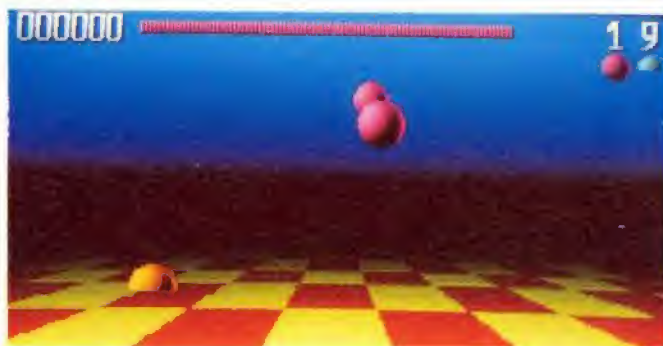
U.S. GOLD hat ein Herz für Actionfreunde und das abstrakt-futuristische VAXINE jetzt für den PC umgesetzt. Mit Joystick, Tasten oder Maus steuert man sein unsichtbares Gefährt rasend schnell über eine endlose Fläche. Mit kugelförmigen Schüssen müßt Ihr jeweils gleichfarbige Feindkugeln abschießen. Nach kurzer Schonzeit vermehren die sich und hüpfen wild über

die Bildfläche. Boni und eine an manchen Stellen aufrufbare Pausenfunktion erleichtern die wilde Hatz. Gelingt es Euch nicht, einen Level systematisch von den Eindringlingen zu säubern, ist das Spiel zu Ende.

Alle Achtung – Vaxine ist auch auf dem PC fast zu schnell für Gelegenheitsspieler. Eine viersprachige Anleitung liegt bei. Das augenfeindlich schwarze Coderad hätte U.S. Gold aber

gerne anders gestalten können. Wer mag, kann auf der Festplatte zum Kugelnkampf antreten. Wer schnelle Reflexe und eine VGA-Karte hat, wird sich gerne freischießen. Die Spielfelder der EGA- und CGA-Fassung sind wegen ihrer Farbwahl und Grobrasterung etwas unübersichtlich. Trotzdem spielt man gerne einmal ein paar Runden.

Eva Hoogh



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	CGA/EGA/VGA 6/6/8	
Sound	3	
Spielablauf	9	
Motivation	7/7/8	
Preis/Leistung ...	7/7/8	

»BRAUCHBAR«

BETRAYAL

System: IBM-PC (CGA oder EGA, 512 KByte), **empf. VK-Preis:** ca. DM 100, **Hersteller:** Microprose, Tetbury, England, **Muster von:** Leisuresoft, 4703 Bönen.

MICROPROSE ließ PC-Besitzer nicht lange zappeln: Auf das Amiga-Original folgt nun BETRAYAL für die „Büromaschine“. Moment mal, sprachen wir von zappeln? Das mittelalterliche Strategiestück riß doch niemand vom Hocker. Die mit Kampfsequenzen versehene Mischung aus Intrigen, Menschenführung und Dorfverwaltung war zwar nett angelegt (zur Erinnerung: Bis zu vier menschliche Spieler können ihre Ränke

schmieden), doch technisch bescheiden ausgeführt.

Leider legt die PC-Fassung kein bißchen zu. Die EGA-Grafiken sind schlicht und unübersichtlich, unter CGA läßt sich kaum noch etwas erkennen. Wer kann, sollte mit Joystick steuern. Ganz lassen sich die Tasten allerdings nicht vermeiden. Eine schöne,

deutsche Hochglanz-Anleitung, ein Poster der Spiellandschaft, Ladehinweise und ein deutsch-englisches Glossar versüßen den Einstieg zwar. Doch hebt das alleine die Langzeitmotivation nicht. Wer ein Strategiespiel zum Hineinschnuppern sucht und keine zu hohen grafischen und spielerischen Ansprüche stellt, könnte mit Betrayal gut bedient sein.

Eva Hoogh



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .	CGA/EGA 4/6	
Anleitung	10	
Spielaufbau	8	
Motivation	7	
Preis/Leistung	8	

»BRAUCHBAR«

TOKI

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Ocean, England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Ein ungewöhnliches Spiel mit einer ungewöhnlichen Handlung ist dieses Toki schon: Da wird ein gutgebauter Muskelprotz mit seiner leichtgeschürzten Freundin plötzlich von einem bösen Zauberer überrascht, der das Girlfriend flugs per Liane in sein geheimes Versteck schafft. Um den blondgelockten Knaben loszuwerden, verwandelt der Zauberer diesen in einen kleinen Affen. Es liegt am Spieler, den armen Kerl wieder zu imposanter Größe zurückzuzaubern, das Mädel zu befreien und den Zauberer zu vernichten. Sechs temporeiche Levels müssen durchquert wer-

den, angelegt als knifflige Jump-and-Run-Organie, in der nicht nur Joystickkünste gefragt sind, sondern gleichfalls haarsträubende Situationen mit der richtigen Taktik absolviert werden müssen. Witzige Extras (Skateboards, Eishockey-Helm, verschiedene Waffen) und abgefahrene Gegner (Affen mit Mörsern, Haifische, Schildkröten, etc.) sorgen dabei für vergnüglichen Spielspaß. Die ST-Fassung bietet diese grafi-



schen Augenweiden in der gleichen Qualität wie auf dem Amiga, leider muß auch der verkleinerte Bildschirm-Ausschnitt wieder in Kauf genommen werden. Die Animation ist großartig, der Schwierigkeitsgrad eine Spur einfacher geworden, das Scrolling dafür ruckeliger. Die Besonderheit: die Titelmelodie ist eine gelungene Umsetzung von Martin Galways C-64-Titelsound des indizierten *Red Ballet* (Name v. d. Red. geändert)!

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	11



»GENIAL«

WONDERLAND

System: Amiga (1 MByte RAM), **empf. VK-Preis:** ca. DM 100, **Hersteller:** Magnetic Scrolls/Virgin Mastertronic, London, England, **Muster von:** Leisuresoft, 4703 Bönen/Rushware, 4044 Kaarst.

Eines Tages wird die phantasiebegabte Alice in einen Strudel verrückter Ereignisse gesogen. Es beginnt mit einem eiligen Kaninchen mit Taschnuhr. Alice folgt ihm in ein Loch, fällt ... und fällt ... und landet unstanft im WONDERLAND. Das neue Adventure von MAGNETIC SCROLLS fesselt durch Handlung, Witz und Schwierigkeitsgrad. Wie sieht es mit der Umsetzung auf den AMIGA aus?

„Lieblos“, fällt einem als Erstes ein. Das schrille Titelbild mit passender Mu-

sik ist entfallen. Auch das geniale „Fenster-Vergrößer-und-Verschiebe“-System, mit dem sich jeder Spieler seinen Lieblingsbildschirm basteln kann, mußte Federn lassen. bei annähernder VGA-Auflösung bietet die Amiga-Fassung nur einen Textmodus oder Vierfarb-Grafiken. 16 Farben werden nur bei größerem Raster und überdimensionierten Fenstern geboten – Farbenpracht bei Hochauflösung mit Interlace wird ddurch schier unerträgliches Flackern erkaufte. Ohne „Flickerfixer“ ist dieser Modus ungenießbar. Selbst ein erwei-



terter Speicher kämpft langatmig um die Bildberechnung. Die Packungsbeilagen (Poster, Karte, deutsche Kurzanleitung und ausführliches englisches Handbuch) entsprechen denen der PC-Version. Wonderland läßt sich auf Festplatte installieren. Entgegen dem Packungsaufkleber wird es aber leider keine 512-KByte-Version geben. Ein sehr gutes Spiel, dessen Umsetzung aber dem Original nachsteht.

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Parser/Operat. Syst.	11
Handlung	11
Atmosphäre	9
Preis/Leistung	10



»PRIMA«

DEMONIAK

System: IBM-PC (640 KByte, alle Grafikkarten, Ad Lib- und Roland-Sound), **empf. VK-Preis:** DM 99,95, **Hersteller:** Palace, London, England, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg 2.

DEMONIAK, Inkarnation des Bösen, hat einen Riß im Universum entdeckt. Bald wird er hier eindringen. Das müßt Ihr zusammen mit (zunächst) drei merkwürdigen Gefährten verhindern. Ihr könnt in die Haut fast jedes Wesens schlüpfen, das Euch während des Spiels begegnet. Zudem nützen Euch die Fähigkeiten der Charaktere: Ein Mädel kann alles in Brand setzen, ein anderes

Gedanken lesen, der finstere Magier zaubern. PALACES Textadventure ist auch auf dem PC mit eigenwillig-brillanten Bildern und einem zeichentrickartigen Vorspann versehen. Die VGA-Grafik steht der des Vorfilms ist dank Soundkarten originalgetreu. Leider stellt der Parser, gemessen an den klassischen Textgeschichten, einen Rück-



schrift dar. Schon die Abkürzungen (z.B. „z“ für „wait“ usw.), seit Jahren Standard, vermißt man bei längeren Sitzungen schmerzlich. Der leicht grausame Humor ist nicht jedermanns Fall. Wer ihn aushält, bekommt zum Spiel eine ansprechende Verpackung mit ausführlicher Anleitung und einem Comicbuch des Spielautors.

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	(VGA) 7
Parser	7
Handlung	8
Atmosphäre	7
Preis/Leistung	8



»BRAUCHBAR«

GUNBOAT

System: Amiga, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, **Hersteller:** Accolade, **Muster von:** Wial, 8038 Gröbenzell.

Letztes Jahr um die gleiche Zeit hat A-Man die PC-Version getestet – begeistert war er nicht. Tja, was soll ich jetzt bei dieser 1:1-Umsetzung noch sagen? Die Grafik ist nach wie vor eher mager, der Sound kann auch nicht begeistern. Die Probleme beim Zielen sind genauso geblieben, wie die langen Zeiten im Game, in denen gar nichts passiert. Nach soviel herber Kritik will ich wenigstens noch ein paar Worte zu der spärlichen Story verlieren: In verschiedenen Missionen muß man als Kommandant eines

Schnellbootes die unterschiedlichsten Ziele vernichten. Dies läuft jedoch in allen Missionen in einem mehr oder weniger gleichen Schema ab. Was mich jedoch am meisten störte, war die entsetzlich niedrige Geschwindigkeit, mit der die „Maschinengewehre“ feuern. Freude kommt eigentlich nur bei den digitalisierten Bildern auf, die man während des Ladens sieht. Diese schön gestalteten Bilder können jedoch den fehlenden



Spielspaß nicht wettmachen. So schipert man eher teilnamslos auf den unterschiedlichsten Flüssen umher, immer in der Erwartung, daß jetzt etwas passieren müßte. Allen denen, die gerne Boot fahren, könnte ich eine Empfehlung geben: Spart die hundert Mark für das Game, kauft euch ein Schlauchboot, und ab damit zum nächsten Baggersee. Ahoi...

Dirk Fuchser

ASM-Wertung von 0 bis 12

Grafik	5
Sound	5
Realitätsnähe	8
Motivation	5
Preis/Leistung	4



»PEINLICH«

HORROR ZOMBIES

System: PC (EGA/VGA), Joystick optional, empf VK-Preis: ca. 90 Mark, **Hersteller:** Millenium, U.K., **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bönen.

Springen, hüpfen, Gegenstände sammeln – das ist der Tenor in MILLENIUMS Action-Game HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT. Der Held Frederick schlürft durch seine ererbte Burg und versucht die dort hausenden Untoten zu eliminieren. Derer gibt es viele, seien es nun bleiche Harlekine, Frankenstein-Klone oder kopflose Mädels, um nur einige zu nennen. Zur Überlistung der Monster

liegen diverse Hilfsgegenstände bereit. Einige versteckte Räume runden das Bild des perfekten Action-Abenteuers ab...

Perfekt? Von wegen! Was wir hier vorliegen haben, kann nur als Machwerk bezeichnet werden. War bereits die Ami-



ga-Version nur mäßig, ist die PC-Variante wirklich „unter aller Kanone.“ Und noch ein Stichwort: SOUND – von diesem ist nichts zu hören. Eine Melodie fehlt gänzlich, und das Gekrächze aus dem internen Soundchip erweckt wirklich Tote zum Leben. Die Grafik ist grob, die Sprites bewegen sich wie Schlaftabletten, und das Scrolling ruckelt wie Boris Kartoffel im Endstadium. Wohl keine Lust gehabt liebe Programmierer, wa?

Cruiser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	3
Sound	3
Spielablauf	3
Motivation	3
Preis/Leistung	3



»PEINLICH«

MOONBASE

System: Amiga, empf. VK-Preis: ca. 110 DM, **Hersteller:** Mindscape International, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Die PC-Version ist ziemlich genau umgesetzt worden. Trotzdem finde ich, daß die Optik des Ganzen etwas gelitten hat, denn das Bild wirkt irgendwie unscharf. Der sehr spärliche Sound kommt natürlich besser rüber als auf dem PC, was aber bei den paar Piepstönen kaum ins Gewicht fällt.

MOONBASE kann aber dennoch durch sein interessantes Gameplay überzeu-

gen. Eine Basis auf dem Mond zu erbauen und anschließend zu ökonomischer wie ökologischer Selbstständigkeit zu führen, ist eine fesselnde Aufgabe. Hilfe bekommt man bei diesem Unterfangen von der Anleitung, die zweigeteilt daherkommt: einmal sehr ausführlich in Englisch und eine etwas knappere Ausführung in Deutsch. Da die Bedienung

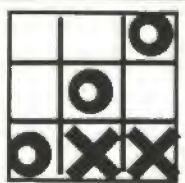


komplett mit der Maus abgewickelt wird, sind Bedienungsprobleme eher unwahrscheinlich. Trotzdem bleibt es schwierig einzuschätzen wann was zu tun ist. Wer Sim-City gut findet wird auch an Moonbase seinen Spaß haben – aber 110 Märker sind schon ein Haufen Holz.

Dirk Fuchser

ASM-Wertung von 0 bis 12

Grafik	8
Anleitung	10
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	9



»PRIMA«

DEUTEROS

Bildschirmkopien von Amiga

DAS NÄCHSTE JAHRTAUSEND

Wir schreiben Ende des 31. Jahrhunderts. Vor nahezu 1000 Jahren besiedelten die Menschen den Mond. In ihren Labors züchteten sie Mutanten zur Erschließung neuer Planeten. Ebenfalls zu jenem Zeitpunkt löschte eine radikale Klimaveränderung alles Leben auf der Erde aus.

Streitereien hatten die Mutantenvölker entzweit. Die Menschen kehrten auf die Erde zurück. Eine neue Zivilisation entstand, längst schon waren die Weltraum-Abenteuer in Vergessenheit geraten.

Tief in Earth City aber wurden erneut Pläne zur Eroberung des Weltraums geschmiedet. Unter der Bezeichnung "Operation Deuteros" begann die fieberhafte Ausbeutung der Bodenschätze, die Erforschung neuer Technologien und die Vorbereitung auf zukünftige Weltraum-Abenteuer.

Die Erkundung des Sonnensystems setzt eine optimale Nutzung der Ressourcen voraus: allein Ihrer Kontrolle unterstehen Ausbildung, Forschung, Bodenschätze, Produktion und Vorräte von Earth City.

Grünes Licht für die "Operation Deuteros": An Bord Ihrer eigenhändig konstruierten High-tech Raumschiffe steuern Sie neuen, aufregenden Weltraum-Abenturen entgegen!

Vertrieb: Rushware Microhandels-gesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2.

ACTIVISION

OUTZONE

System: Amiga, empf. VK-Preis ca. 75 DM., **Hersteller:** Lankhor, Paris, Frankreich, **Muster von:** Hersteller.

Wie hieß es noch aus Frankreich: „Der Sound soll bei der Amiga-Version besser werden als beim Atari“ (hier klingt sie eher nach C-64 in schwächeren Tagen und bekam auch nur die Note 4.)

Nun hat die Stunde der Wahrheit geschlagen – die Amiga-Version liegt vor. Und tatsächlich haben die Jungs und Mädels von LANKHOR ihr Versprechen eingelöst und das ohnehin packende Game um Blockaden und Gegnersprites im Weltall und ein manövrierunfähiges

Raumschiff, das es da durch zu lenken gilt, mit einer Musik ausgestattet, die rundum gelungen ist. Verantwortlich zeichnet hierfür übrigens André Bescond.

Auch die FX wissen zu überzeugen, so daß ich nicht umhin komme, der Kon-



vertierung einen erneuten Hitstern zu verpassen. Grafisch ist OUTZONE genauso gut wie auf dem Atari – und spielerisch gibt es auch nix auszusetzen. Allerdings muß ich auch die Motivationsnote nochmal um eins raufsetzen, denn dank der verbesserten Geräuschkulisse macht das Spiel auf dem Amiga nochmal soviel Spaß. Merci, mes amis. . .

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10



»PRIMA«

NORTH & SOUTH

System: C-64, empf. VK-Preis: ca. 50 DM, **Hersteller:** Infogrames, Frankreich, **Muster von:** Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

Wer schon immer einmal den Sezessionskrieg selbst in die Hand nehmen wollte, der kann dies nun auch auf seinem guten alten C-64 tun, denn nach recht langer Wartezeit erbarmte sich INFOGRAMMES nun endlich, den Hit NORTH & SOUTH für den 8bitter umzusetzen.

Ein bis zwei Spieler entscheiden sich für die die Seite der Yankees oder Südstaatler, um mit Kavallerie, Infanterie

und Artillerie gegen den Feind anzurücken. Das nicht ganz ernstzunehmende Geschehen ist auch auf dem 64er comicmäßig in Szene gesetzt worden. Am Spielablauf hat sich freilich nichts geändert. Nach wie vor gilt es die eigenen Truppen zu befehligen, andere anzugreifen sowie Züge und Forts zu überfallen, ohne große Verluste hinnehmen zu

müssen. Wer am Ende die Säbel noch in die Höhe strecken kann, der hat gewonnen.

North & South wurde mit großer Sorgfalt umgesetzt und steht den 16-bit-Fassungen in nichts nach. Im Gegenteil: Die Hardware wird besser ausgenutzt, wenngleich das Programm technisch nichts allzuviel bietet. It's a hit!

Hans-Joachim Amann



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

PICK 'N PILE

System: PC (512 KB, CGA, EGA, VGA, Tandy), C-64, empf. VK-Preis: ca. 50 Mark (C-64 Disk.), ca. 80 Mark (PC), **Hersteller:** UBI SOFT, Frankreich, **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

Etwas Gutes und etwas Schlechtes gibt es von UBI SOFT zu vermelden. Die PC-Version von PICK 'N PILE ist wirklich gelungen. Sie zeigt sich ebenso wie die Versionen für Amiga und ST. Die für den C-64 ist leider ein bißchen daneben geraten. Die Grafiken für den C-64 sind schon in Ordnung. Aber was nützt dies

alles, wenn man am C-64 nicht mit Maus spielen kann? Die Stick-Steuerung ist nämlich so zäh, daß es einige Mühe kostet, im Zeitlimit zu bleiben.

Außerdem hatte die mir zugegangene Version Fehler. Manchmal kam es vor, daß sich der Cursor nicht über das gesamte Spielfeld bewegen ließ. In der Anleitung ist angegeben, daß man mit der Space-Taste neue Kugeln ranschaffen

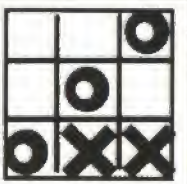
könne, aber auch das funktioniert nicht. Es war auch keine andere Taste zu finden, mit der man dies hätte bewerkstelligen können. Ohne diese Funktion kann aber selten ein Level beendet werden. Da kommt natürlich nicht viel Spielspaß auf!

Sandra Alter



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

	PC / C-64	
Grafik	7 / 7	
Anleitung	8 / 8	
Spielablauf	8 / 6	
Motivation	9 / 3	
Preis/Leistung	8 / 5	



»PRIMA«



Siegmunds Leid, Spielers Freud

Nikolaus Teslas Karte führt uns in die Rocky Mountains



MARTIAN DREAMS

System: PC (640 KByte, 2 MByte Expanded Memory für Musik, Festplatte, VGA, Soundkarten), empf. VK-Preis: ca. DM 110, Hersteller: Origin, Texas, USA, Muster von: Wial, 8038 Gröbenzell/Rushware, 4044 Kaarst.

Erinnert Ihr Euch an *The Savage Empire*? Das exotische Rollenspiel von ORIGIN war das erste der neuen WORLDS OF ULTIMA-Reihe. Rund um die geheimnisvollen Moonstones der Ultima-Welt erdenkt sich das Team immer exotischere Schauplätze und Geschichten aus.

Ein halbes Jahr nach dem Dschungelepos *The Savage Empire* kommt jetzt MARTIAN DREAMS in den Handel. AT-Besitzer dürfen sich freuen,

sofern sie eine Festplatte, möglichst auch Maus, Soundkarte und erweiterten Arbeitsspeicher haben.

Chicago, 1893. Während die Besucher der Weltausstellung das Riesenrad bestaunen und sich an den neuesten Kanonen erfreuen, wird einem illustren Kreis eine Marsrakete vorgeführt. Man ahnt, wie es kommen muß - die Rakete zündet plötzlich und die bunte Schar findet sich unversehens auf

dem roten Planeten wieder. Ihr selbst geratet durch Experimente Eures Freundes Dr. Spector in einen Strudel verrückter Ereignisse.

Spector hat eine hundert Jahre alte Karte vom Wissenschaftler Nikola Tesla, die Euch beide zu einem verlassenen Labor in den Rocky Mountains führt. Während Ihr Euch umseht, erscheint ein Moongate, Origin-Fans altbekannt. Ohne zu zögern, springt Ihr hindurch, landet

3D Const. Kit.....149.-
4D Sports Boxing.....69.-
4D Sports Driving.....69.-
Armour Geddon.....59.-
Betrayal.....69.-
Brainblaster.....64.-
Brat.....59.-
Centurion.....64.-
Chuck Rock.....59.-
Das Boot.....69.-
Drachen von Laas.....59.-
Elvira.....69.-
F-29 Reallator.....74.-
Gods.....59.-
Gunboat.....59.-
Hard Drivin II.....59.-
Harpoon.....69.-
Hill Street Blues.....59.-
Kick Off II.....54.-
Larry Tripple Pack.....109.-
Lemmings.....59.-
Loom.....69.-
M.U.D.S.....64.-
Megatraveller I.....69.-
MIG 29 Fulcrum.....79.-
Moonshine Racer.....64.-
Monkey Island.....69.-
NAM.....69.-
Pang.....59.-
Panza Kick Boxing.....69.-
PGA Tour Golf.....64.-
Railroad Tycoon.....79.-
Speedball II.....64.-
Super Cars II.....59.-

Super Monaco G.P.....59.-
Super Off Road Racer.....59.-
Swiv.....59.-
Team Suzuki.....59.-
Team Yankee.....69.-
Teenage Turtles.....59.-
Tom and the Ghost.....64.-
Toyota Celica Rally.....59.-
Turrican II.....59.-
TV Sports Basketball.....69.-
TV Sports Rollerbabes.....74.-
Ultima 5.....69.-
UMS II.....69.-
Warlords.....64.-
Wild West World.....79.-
Wing Comander.....79.-
Wolfpack.....69.-
Wonderland.....69.-
World Champion Boxing.....54.-
X-Out.....54.-
Zombi.....69.-
Z-Out.....59.-

3D Construction Kit

PLÖTNER WERBE
DESIGN 1991

149.-

Competition Pro
STAR

bei uns nur DM 32.50

Competition Pro
EXTRA

bei uns nur DM 27.50

Competition Pro
GLO

bei uns nur DM 27.50

AMIGA
only

WAHNSINN
Power Packer
Amiga DM 34,90

Ihr erreicht uns auch
über BTX

*22446607#

DAS ERBE
AMIGA
DM 7.95

ORISE
Depot Händler

Leerdisketten 3,5"
10 Pack DM 9,90

Leerdisketten 5,25"
10 Pack DM 5,90

Neue **HOTLINE** Nummer
06131 - 238002

Delta PD

SCHWALBACHERSTR. 61 6200 WIESBADEN
TELEFAX 0611 - 39818

Preisänderung, Irrtümer und
Teillieferung vorbehalten.
Versand: Nur per UPS
Vorausgabe: DM 5,-
Nachnahme: DM 10,-
Drucklegung: 12.06.91
Gestaltung: PWD-Wbn
Ausgabe: ASM 8/91



hat's you and me, with Sigmund Freud picture must be a hundred years old!

Seltsame Begegnung im Berglabor. Fotos (CD, PC)

im Jahr 1895 und begegnet auserlesenen Prominenten. Eine Rettungsaktion für die Verschollenen ist geplant. Natürlich schließt Ihr Euch an ... Um Euren Charakter zu bestimmen, stellt Euch Siegmund Freud eingangs ein paar (unangenehme?) Fragen. Natürlich begleitet er Euch auf der Fahrt ins Unbekannte. Historiker haben ihren Spaß an der wilden Mischung diverser Personen. Marie Curie, Rasputin, Nikola Tesla und zahlreiche Marsbewohner sind mit von der Partie.

Die kombinierte Maus-/ Tastensteuerung führt, wenn man sie einmal erlernt hat, logisch durch Landschaft, Inventar und Gespräche. Links



»Ein feines Mars-Abenteuer – Jules Verne hätte seine Freude!«

auf dem Bildschirm sieht man die Umgebung von oben, rechts sind Porträt-, Inventar- und Textfenster. Eine Hilfsfunktion markiert Schlüsselworte von Unterhaltungen. Man sollte sie, wie alle Informationen, notieren und alle Personen gezielt befragen. Leider läßt sich nur ein Spielstand speichern. Zum „Schummeln“ muß man mit Verzeichnissen auf mehreren Disketten jonglieren.

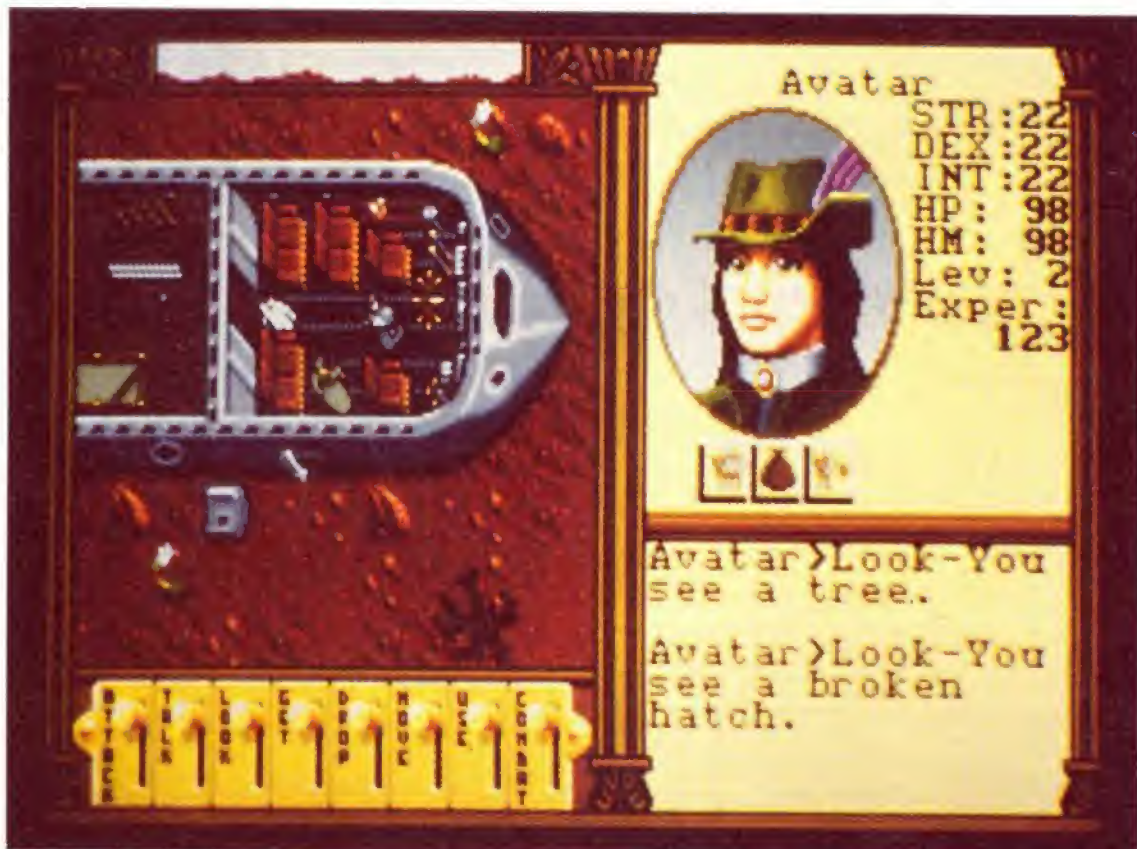
Origin hat sein jüngstes Werk glanzvoll verpackt. Zahlreiche Beilagen versüßen das Spielerleben. Die ausführlichen Lade- und Steueranweisungen sind erstmals viersprachig. Dazu gibt es eine bunte Karte der Marsoberfläche und zwei englische Breviere. Eines ist eine pseudowissenschaftliche Abhandlung über den Mars, seine Entdeckung und Lebewelt. Das andere Büchlein stellt die Zeitreisenden des Spiels vor und enthält zahlreiche Literaturhinweise zum Thema.

Ausgebuffte Spieler finden sich dank der von *Ultima* und *The Savage Empire* übernommenen Steuerung und Bildschirmaufteilung gleich auf dem Mars zurecht. Allerdings verlangt die Traumwelt dem Spieler Einiges an Ge-

dankenarbeit ab. Anfänger sollten schon zu gründlichem Vorgehen bereit sein. Bleibt noch die Frage, ob Origin von *Paragons Space 1889* abgesehen hat oder umgekehrt. Auf jeden Fall ist das texanische Abenteuer um Längen besser und technisch eine ganz andere Klasse als sein „Konkurrent“.

Martian Dreams führt einen Rollenspielstandard vor, der nur durch etwas völlig Neues übertroffen werden kann. Origins neuere Titel brauchen schon '386er ATs, um den vollen Grafik- und Klanggenuß zu vermitteln. Die Crew sollte dann aber Installation und Speichernutzung cleverer gestalten und endlich auf das Extended anstelle des Expanded Memory zugreifen. Das trübt aber kaum die Freude an einem phantasie- und liebevoll erdachten Abenteuer. Von Sommerdürre kann jetzt keine Rede mehr sein!

Eva Hoogh



Kaum auf dem Mars gelandet, muß der Avatar seine Findigkeit beweisen.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Steuerung	10
Handlung	10
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

ER KOMMT!

Bundesliga Manager professioneller

Mehr
dazu
in der
nächsten
Ausgabe



SOFTWARE 2000

Händlernachweis von:

Software 2000 • Lübecker Straße 10 • 2320 Plön/Holstein • Tel. 045 22/13 79

Ein Stück (Über-)Lebenshilfe

'Deutsch Einser' und '- Zweier' bitte mal „weglesen“, denn 'Deutsch '92' richtet sich vornehmlich an ausländische Mitmenschen, die in Germany Fuß fassen wollen (oder müssen) ...



DEUTSCH '92

System: IBM XT/AT und Kompatible mit 5.25,- und 3.5"-Laufwerk, **empf. VK-Preis:** 79,-- DM, **Hersteller:** Falken-Verlag GmbH, 6272 Niedernhausen, **Muster von:** Hersteller.

So auch die inhaltliche Ausrichtung von Vokabular und Redewendungen, mit welcher Falken-Software allen Engländern, Spaniern, Franzosen und Italienern ein Stück Lebenshilfe für den deutschen Ernst des Lebens mit auf den Weg gibt. Die Vokabeldatei ist in unterschiedliche Themengebiete untergliedert. Jede Datei kann übrigens bis zu 30.000 Vokabeln und deren Übersetzungen enthalten.

Nun, agieren ist, beileibe gesagt, stets der bessere Zug von beiden, denn kommt einer erst in die Lage, reagieren zu müssen, befindet er sich zumeist

schon im Hintertreffen. Stichwort: 1992, Euro-Markt. FALKEN-SOFTWARE hat unter diesem Gesichtspunkt gleich zwei Fliegen mit einer Klappe geschlagen, denn DEUTSCH '92 spricht zum einen genau die Klientel an, welche in Zusammenhang mit der Öffnung des Europäischen Binnenmarktes dieser Lande erwartet werden kann, zum anderen könnte sich - Falk'-Auge, sei wachsam - das Programm infolgedessen zum Bestseller etablieren.

'Usen' läßt sich Deutsch '92 vergleichsweise einfach, am komfortabelsten jedoch lernt es sich, installiert man das Werk von vorne herein auf Platte. Lobenswert die Option, welche eine Landsmann-/frau-spezifische Bedienungsführung in besagten fünf verschiedenen Sprachen erlaubt. Die grundlegenden Bedienungselemente findet man, 'Falken-gerecht' in Kopf- und Fußzeile.

Während Ihr in der Fußzeile die reinen Bedienungselemente (*wählen, bestätigen, Menü und Abbruch*) finden könnt, trifft Ihr am oberen Bildschirmrand des Screens Eure wahren Entscheidungen: **'Vokabeln lernen'** oder **'Selbsttest'** die **'Vokabeldatei-Verwaltung'** oder **'Optionen'**. Innerhalb des Tests stehen Euch darüberhinaus vier unterschiedliche Modi zur Wahl: **Deutsch-Muttersprache** und umgekehrt, desweiteren die Palette der **unregelmäßigen Verben** sowie



Pro Euro-Markt: Deutsch '92

eine stattliche Sammlung gängiger, deutschsprachiger **Redewendungen**.

Ausländische Bürger, die PC-Kenntnisse besitzen, erhalten mit Deutsch '92 ein umfassendes Werk, welches merklich schnell zum hilfreichen Berater für unerwartet viele Lebenslagen wird. ■

Matthias Siegl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Positiv Bedienungsführung, Dateien erweiterbar
Negativ häufiger Diskettenwechsel (bei Nutzung ohne HD)
Lerneffekt 10
Preis/Leistung 9

»PRIMA«

Abgeschmiert...

Mehr als nur starke Nerven kostete mich der Durchcheck des MODULAREN SPRACHLEHRGANGS, der mir kürzlich aus INGENIO-Herstellerkreisen 'zugespielt' wurde. Meinen ersten Gedanken, hier nicht mehr und nicht weniger als eine weitere, diesmal blau verhüllte, Variante aus dem umfangreichen Englisch-Lernsoft-Pool der fleißigen Österreicher in meinen zerschundenen Händen zu halten, mußte ich schleunigst verwerfen, denn:

Schnell hatte ich begriffen, daß ich mit dieser 'Ware' eine im Grunde gute Idee auf den Tisch bekommen habe. Der rote Button auf dem Cover wies mich zuerst daraufhin: **'Gesamtlehrgang'**, heißt es da. Eine Art Crash-Kurs, rund um alle vokabularen und grammatikalischen Be- und Gegebenheiten des britischen Eilands.



MODULARER SPRACHLEHRGANG ENGLISCH

System: IBM XT/AT/PS-2 und Kompatible ab 640 KB RAM mit 5.25"- oder 3.5"-Laufwerk, mind.DOS 3.0, HD u. Grafikkarte erforderlich, Amiga (ab 500er), **empf. VK-Preis:** Programmdisk: 79,95 DM, Moduldisk: 19,95 DM, **Hersteller:** Ingenio EDV-Software GmbH, A-1220 Wien, **Muster von:** Hersteller.

Die Idee in mir vorliegender, in die Praxis umgesetzter Form, besteht aus einer Programmdiskette und **nur** einer von zehn, immerhin je 19,95 Mark trachtigen, Moduldisketten.

Ich tue mich schwer, hier von einem Mogelpackerl zu schreiben, kann ich

auch gar nicht, denn der Inhalt ist auf dem Rücken des Covers erwähnt. O.k., was mich hingegen einiges an Nerven gekostet hat, ist zum einen die Menü- und Benutzerführung, die hier ganz und gar nicht dem Amiga-Standard entspricht. Zweites Manko: Ich vermisste für den stattlichen Preis eine Diskette mit 'ner Vokabel-Datei. Stattdessen stoße ich auf einen Beipack-Zettel, der mich auf ebensolches Manko und auf ein kompliziertes File-Request-System hinweist, mit welchen ich meine Files - zwischen DF0: und DF1: - zusammenbasteln kann. Zugegeben, ich hätte mich auch damit ernsthaft auseinandergesetzt, denn das ein oder andere Feature, welches ich erblicken durfte, gereichte mir schon zur Freude. Nachdem das Programm dann aber auch noch grundlos und ohne Vorwarnung einen Self-Reset auslöste, überstieg der Resignations-Faktor meine Neugier. Beim nächsten Mal besser? ■

Matthias Siegl



FERIENSPAß MIT UBI-SOFT COMPILATIONS!

FAST LANE:

- VETTE
- STUNT CAR RACER
- FERRARI FORMULA 1
- HARD DRIVIN' HIGHWAY PATROL



IBM PC und
kompatible

VETTE IBM PC



HARD DRIVIN' IBM PC



ORIENTAL GAMES Atari ST



RVF HONDA Atari ST



MAGNUM:

- RVF HONDA
- SATAN
- AFTER THE WAR
- ORIENTAL GAMES
- GREAT COURTS (Pro Tennis Tour)

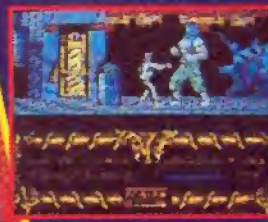
ULTIMATE COLLECTION:

- AMC
- GREAT COURTS (Pro Tennis Tour)
- AFTER THE WAR
- SKATEWARS
- ZOMBI
- STUNT CAR RACER



COMMODORE
64/128

AFTER THE WAR C64/128



AMC C64/128



RICK DANGEROUS CPC



TWIN WORLD CPC



SIX APPEAL:

- P 47
- TWIN WORLD
- PICK & PILE
- PUFFY'S SAGA
- SATAN
- RICK DANGEROUS

CHALLENGERS:

- SUPERSKI
- KICK OFF
- FIGHTER BOMBER
- GREAT COURTS (Pro Tennis Tour)
- STUNT CAR RACER



ATARI ST
AMIGA



WINNING FIVE:

- IRON LORD
- NIGHT HUNTER
- TWIN WORLD
- PUFFY'S SAGA
- SIR FRED

COMMODORE
64/128

FULL BLAST:

- HIGHWAY PATROL
- CHICAGO 90
- FERRARI FORMULA 1
- CARRIER COMMAND
- RICK DANGEROUS
- P 47



ATARI ST
AMIGA
IBM PC und
kompatible
Commodore
64/128

Die IBM PC
Version
beinhaltet nicht
das Spiel KICK
OFF

In der C64/128
Version werden
die Spiele
HIGHWAY
PATROL und
CHICAGO 90
durch GRAND
PRIX 500 ersetzt

ATARI ST
AMIGA
IBM PC und
kompatible
Commodore
64/128

Screenshots on different formats may vary

AFTER THE WAR, AMC and SATAN (c) MisoftSA Dynamic CARRIER COMMAND (c) Rainbird Software. Rainbird and the Rainbird logo are trademarks of British Telecommunications plc. Programmed by Realtime Games Software Ltd. CHICAGO 90, GRAND PRIX 500, SUPERSKI and HIGHWAY PATROL (c) Microids. FERRARI FORMULA 1 (c) Electronic Arts. Ferrari and The Black Horse Rampant are registered trademarks of Ferrari Societa Per Azione. Esercizio Fabbriche Automobile Corse. Used by permission. FIGHTER BOMBER (c) Activision (c) Vektor Grafik 1989 HARD DRIVIN' (c) Domark (c) Tengen Inc. All rights reserved. IRON LORD, NIGHTHUNTER, PICK & PILE, PUFFY'S SAGA, SIR FRED, SKATEWARS and ZOMBI (c) Ubi Soft. KICK OFF (c) 1989 Anco Software Ltd. P 47 (c) Microprose/Firebird. Jaleco licensed from (c) 1988 Jaleco. ORIENTAL GAMES and RVF HONDA (c) Microprose. PRO TENNIS TOUR and TWINWORLD (c) Ubi Soft (c) Blue Byte. RICK DANGEROUS (c) Firebird (c) 1989 Core Design Ltd. STUNT CAR RACER (c) Microstyle (c) 1989 Geoff Grammond. VETTE (c) Mirrosoft (c) 1989 DCI. Amiga is a trademark of Commodore-Amiga Inc. Atari ST is a trademark of Atari Corporation. IBM is a trademark of International Business Machines. Commodore is a trademark of Commodore Electronics Ltd.

HOTLINE - 02101/63757
Dienstag und Donnerstag zwischen 15⁰⁰ und 19⁰⁰ Uhr
Wollen Sie unser komplettes Angebot kennenlernen? Gegen Einsenden von DM 5,-
Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie unsere neueste Preisliste

Name _____
Straße _____
PLZ/Ort _____
RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2



AUGUST & SEPTEMBER

Es war einmal ein Automat. Der stand in der einzigen Kneipe unseres idyllisch gelegenen Dörfchens. Nein, nein, es war kein blondgelockter Automat, dafür stand aber folgendes auf ihm zu lesen: **MOON PATROL**. Und jener **MOON-PATROL**-beschriftete Automat frohlockte mit einem immer gleichbleibenden, aber wie magisch anziehendem Beat. Wie der Rattenfänger von Hameln zog er damit alle Kinder unseres kleinen Dorfes an, und sie scharten sich um ihn, um mit ihm zu spielen...

SUCHT 1983: HOLPERN UND BALLERN



**MOON
PATROL**

System: IBM PC, empf. VK-Preis: gibt's nicht mehr, Hersteller: Atari-soft, USA, Muster von: CPS Frank Heidak, 5000 Köln 41.

Nun aber Schluß mit irgendwelchem Rattenfänger-

Gelaber! Fest steht, **MOON PATROL** von ATARISOFT ist trotz fast bedenklichen Alters (immerhin schon acht Jahre!) echt 'n hammerhartes Game!

Stunden, Tage, Monate wurden vor diesem Automaten verbracht, um immer neue Highscores aufzustellen. Vielleicht kann man es mit „mondsüchtig werden“ bezeichnen, was mit den Zockern dieses Games vor sich ging?

Im Grunde bietet **Moon Patrol** nicht mehr, als eben diese Sucht, immer *noch* besser zu werden. Denn in Sachen Grafik sieht's bei diesem Game ehrlich gesagt ganz schön mau aus. Da ist eben dieses kleine Auto, was vorn und oben 'ne Kanone hat, und sich dann holpernderweis' über die Mondoberfläche bewegt. Im Weg liegende Steine müssen zerschossen, auftauchende Krater übersprungen werden.

Auftauchende Ufoherden sollte man auch schnellstens ins Jenseits befördern, ansonsten wird der Fahrer mit seinem Karren wegen herunterfallenden Bomben selbst ziemlich fix zu den Ahnen abreiten. Tja, das ist dann auch schon der gesamte Spielablauf. Nun heißt's nur noch: Üben, üben und nochmals üben! Nach einigen sehr einfachen Levels wird der Spieler nämlich sehr schnell merken, daß das Programmiererteam hohe Ansprüche an das Geschick und die Reaktion des Spielers stellt. Aber das ist's eben, was den Reiz der Sache ausmacht: „Schließlich hab'ich's doch hier nur mit 'nem simplen Game zu tun, was einfach zu schaffen sein muß.“ oder „Was der kann, kann ich schon lange!“ Also, dann seht mal zu, wie gut Ihr seid.

Die Mondsucht-Ballerei kann leider nicht mehr käuflich erworben werden.

SANDRA ALTER

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	10
Preis/Leistung	-

»PRIMA«



Simpelste Grafiken, die dennoch „mondsüchtig“ machen.

Foto: C-64

KOSTENLOS

sind die Programme, die wir anbieten,
zwar nicht. Aber dafür erhaltet Ihr

SPLENE

die Ihr jederzeit wieder hervorholen
werdet, die ausnahmslos gut sind
und ganz bestimmt nicht

AUS DER

Klamottenkiste kommen. Kurzum:
Wir bieten Programme aus der

MICROWELLE

zum Niedrigpreis von nur

29,- DM



**THE SECRET CAVE – Ein Jump-
and-Run der Sonderklasse.**
Bestell-Nr. 40001

ATARI

Was gehört nicht zum
‘Südlichen Sternenhimmel’?

Drache
Skorpion
Messerschlange



**RISK IT – Über 2000 Fragen für
1–4 Spieler.**
Bestell-Nr. 40002



**SPACEBALL – 150 Level plus
Editor garantieren Spielspaß.**
Bestell-Nr. 40003



**SKAT 2000 – das ideale
Geschenk für alle Skatfreunde.**
Bestell-Nr. 40004



**CHEMICON – Ein falscher
Tropfen ... und alles explodiert.**
Bestell-Nr. 40005

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!

An dieser Stelle ...

An dieser Stelle sollte eigentlich ein vernünftiges Vorwort stehen, doch wie soll dies zustande kommen, wenn seit Wochen auf der anderen Straßenseite eine Baustelle endlos herumlärmt? Keine Minute der Ruhe, dazu eine unerträgliche Hitze machen mir – und den



anderen – zu schaffen. Da hilft nur noch ein ausgiebiger Sommerurlaub im idyllischen und vor allem ruhigen sowie kühlen Nordengland. Bevor es aber in den Jet geht, wünsche ich Euch noch viel Spaß mit dieser Doppelausgabe, in der wieder einige interessante Neuerscheinungen zu vermelden sind. Vor allem PC-Engine-Freunde kommen nach langer Zeit wieder auf ihre Kosten, aber auch die Game-Gear-Besitzer können sich über Neuheiten freuen. Für fast alle anderen Systeme ist natürlich auch etwas dabei. Doch nun wünsche ich Euch einen schönen, nicht zu heißen Urlaub, und viel Spaß mit der neuen ASM!

A-Man

GNADENLOSE AUTOJAGD



MOTOROADER II

System: PC Engine, empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: NCS, Japan, Muster von: ECS, 2800 Bremen.

Fast so hart wie auf deutschen Autobahnen geht es bei MOTOROADER II, dem Nachfolger des vor zwei Jahren erschienenen *Motoroad* zu. Wie damals, so können auch bei diesem Rennspektakel bis zu fünf menschliche Fahrer teilnehmen. Sind es weniger, so werden die fehlenden von Computerfahrern ersetzt.

Entgegen des ersten Teils stehen nun drei verschiedene Vehikel-Arten zur Auswahl: Rennwagen, Panzer und Luftkissenfahrzeug. Jedes für sich hat seine spezifischen Merkmale und kann nach Belieben mit leistungsstärkeren Motoren, neuem Chassis, fiesen Extras und, und, und ausgerüstet werden. Unter fies verstehe ich Raketen, Laser und andere Dinge, die bei einem Treffer dem Konkurrenten entscheidende Nachteile beschaffen.

Jedes Rennen auf den zahlreichen Kursen wird mit Punkten und Barem belohnt, sofern die Leistungen entsprechend waren. Mit dem so verdienten Geld können sich die angesprochenen Extras gekauft werden; die Punkte sind

für den Gesamt-Meisterschaftsstand entscheidend.

Fällt ein Vehikel während des Rennens so weit zurück, daß es außerhalb des Screens rutscht, so wird es unter Kraftstoffabzug ein Stück nach vorn gebeamt. Benzinverlust droht ebenfalls, wenn ein anderes Fahrzeug angerempelt wird.

Motoroad II ist spielerisch ausgereifter und schwieriger als der erste Teil. Die zahlreichen gemeinen Extras bringen vor allem mit Freunden eine Menge Spielspaß. Die Rennstrecken sind grafisch aufgepeppt worden und erfordern mehr spielerisches Geschick als beim ersten Teil. Einstellbare Schwierigkeitsgrade fordern sowohl den Laien als auch den erfahrenen Motoroad-Spieler auf lange Sicht heraus.

Wer ein unkompliziertes, spannendes und spaßiges Rennspielchen sucht, der wird mit Motoroad II bestens bedient.

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

»PRIMA«



ULTRADUMM



ULTRAMAN

System: Super-Famicon, **empf. VK-Preis:** ca. 130 DM, **Hersteller:** Bandai, Japan, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Der angeblich bekannteste Held Japans ist nicht Super-, nicht Spider- und auch nicht Batman, sondern ULTRAMAN, der nun auch auf dem SUPER FAMICOM seine Heldentaten vollbringt. Ob die Programmierer allerdings Heldentaten vollbrachten, wage ich zu bezweifeln, denn Ultraman entpuppt sich als stupides, langweiliges und technisch schwaches Game ohne jeglichen Reiz.

Zehn verschiedene Monster müssen von Ulti besiegt werden. Hände und Füße, aber auch Magie stehen ihm dafür zur Verfügung, wobei die Bewegungsabläufe jedoch stark begrenzt sind.

Ultraman ist sowohl spielerisch als auch technisch eine herbe Enttäuschung. Grafik und Animation sind dürftig, Sound und Soundeffekte



Konsolen

schwach. Wer unter Schlafstörungen leidet oder sein Famicom verkaufen möchte, sich aber noch nicht ganz schlüssig ist, der sollte sich dieses Game zulegen. Allen anderen sei abgeraten! ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	7
Spielablauf	4
Motivation	2
Preis/Leistung	3

»PEINLICH«



KING'S BOUNTY

System: Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. DM 130, **Hersteller:** Electronic Arts, Langley, England, **Muster von:** Hersteller.

Vor Kurzem landete die strategische Verlockung KING'S BOUNTY, ein Titel von New World Computing, auf den Programmierertischen von ELECTRONIC ARTS. Innerhalb begrenzter Zeit sind diverse Bösewichter zu fangen, eine Armee aufzustellen und zu erhalten und schließlich dem guten König Maximus

das Leben zu retten. Das anfangs karge Einkommen wird nach Erfolgen aufgestockt, muß aber sorgsam verteilt werden. Das Fantasyspiel wurde sauber, doch etwas blaß umgesetzt.

Trotz farbloser Figuren und nöliger Quäktöne machen die anfängerfreundliche Reise durch das Burgenland ordent-



lich Spaß. Vier Schwierigkeitsstufen und ebenso viele Charaktere stehen zur Auswahl zu einer öden Vorstellung über Führungs-, Kampf- oder Zauberkraft Eurer Figur entscheidet. Zudem werden manche Landschaftsdetails bei jedem Neuanfang anders aufgebaut: Spielstoff also für zahllose Stunden, nur etwas teurer. ■

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Anleitung	9
Spielaufbau	10
Motivation	9
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«

SERIEN-MÄSSIG



SUPER AIRWOLF

System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 95 DM, **Hersteller:** Kyugo, **Muster von:** Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Hawke und Santini sind wieder unterwegs! Wie in der Fernsehserie geht es darum, Geiseln aus den Händen von irgendwelchen Bösewichtern zu befreien.

SUPER AIRWOLF präsentiert sich als Mischung aus Tiger Heli und RAMBO. Der Spieler hat die Wahl aus drei Missionsgebieten. Jede Mission ist wiederum in vier Spielabschnitte unterteilt. Zuerst

fliegt Airwolf in Tiger Heli-Manier über die Landschaft. Motto: Alles abschießen, was sich bewegt. Bewegt es sich nicht – auch abschießen. Es folgt ein Tiefflug über das Einsatzziel, bei dem man schon ein paar der späteren Gegner erledigen kann. Danach wird Hawke abgesetzt und bestreitet die Geiselnbefreiung zu Fuß. Kommt er nicht weiter, kann Airwolf zu Hilfe gerufen werden.



Ist die Geisel befreit, geht's wieder in die Luft, um ein paar Flugzeuge und fette Endgegner zu erledigen, und schon ist die Mission beendet. Aufgepeppt wird das Spiel durch Digibilder und stimmige Musik aus der Fernsehserie. Extrawaffen können vom Geld, das man für bestandene Missionen bekommt, gekauft werden. SUPER AIRWOLF bietet leider nur mäßige Grafik und alte Spielideen. Somit nur für harte Ballerfans. ■

Guido Alt

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	8
Spielablauf	5
Motivation	6
Preis/Leistung	6

»DÜRFtig«

Konsole

KLEPTOMANIKER

rühmten Panzerknackern unterscheiden. Klauen, klauen und nochmals klauen heißt ihre Devise, entweder allein oder wenn zwei Spieler vorhanden sind, eben im Team.

Gespielt wird auf einem in zwei Teile gesplittetem Screen. Die Aufgabe der Halunken besteht darin, in jedem Level, die aus Gebäuden mit Stockwerken bestehen, bestimmte Gegenstände mitgehen zu lassen. Bonanza Bros. ist ein comicmäßig aufgebautes Game, das einige

witzige Sequenzen enthält. Leider gibt Bonanza Bros. auf Dauer nicht allzuviel her.

Da helfen auch die Gags nichts, und die technische Fehlleistung (im Zwei-Spieler-Modus wird der Spielablauf bei zu vielen Sprites total langsam) tut auch nichts zur spielerischen Freude dazu, zumal das Spiel in Belangen Grafik und Sound sehr schlicht gehalten wurde.

Hans-Joachim Amann



BONANZA BROS.

System: Mega Drive, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Sega, Japan, Muster von: ECS, 2800 Bremen.

BONANZA BROS. heißen zwei üble Gestalten, die in sich in ihrer Freizeitbeschäftigung nicht allzusehr von den be-



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	4
Sound	4
Spielablauf	7
Motivation	6
Preis/Leistung	5

»DÜRFTIG«



FOREST WARDENER

System: Mega Drive, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Visco, Japan, Muster von: ECS, 2800 Bremen.

Ein Wunder geschieht bei FOREST WARDENER, denn in dieser süßen Fantasy-story siegt das Gute gegen das Böse, hier gibt es den „Guten Geist des Waldes“, der für den Schutz desselben sorgt. Gemeint ist dabei ein kleines, tonnenförmiges Männchen, das durchs grüne Gestrüpp hüpfet und dabei sechs Levels durchqueren muß. Das Spielgeschehen muß eigentlich nicht weiter erklärt werden, denn es ist altbekannt und erklärt sich im Spielverlauf quasi von selbst.

Neben den üblichen Sprungaktionen kann unser kleiner Retter Goldmünzen für erledigte Feinde einsacken, die er in Shops gegen Knarren und anderes Zeugs eintauschen kann. Viel Wert haben die Spieldesigner auf Hangelactions gelegt, gibt es doch schwindelerregende Passagen an Baumzweigen, geneigten Burgmauern, dazu Flugeinlagen an den Krallen eines Adlers. Schade nur, daß

die Grafik von Forest Wardener so arg lieblos und hingeclatscht ist. Fest steht, daß diverse Endgegner, Extrawaffen, Sprungaktionen, Feuerblitze und mehr auf den Helden warten, der zum Schluß sogar auf einen Zauberer trifft. Auch sind die sechs Levels in ihrer mäßigen Größe etwas wenig, um die Motivation wochenlang aufrecht zu erhalten; der Schwierigkeitsgrad kein Problem für Profis. Was bleibt, ist ein nettes, aber zu durchschnittliches Actionspiel.

Michael Suck



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung	6

»DÜRFTIG«



GHOULS'N' GHOSTS

System: Sega Master System, empf. VK-Preis: ca. DM 100, Hersteller: Sega, Tokyo, Japan, Muster von: Virgin Games, 2 Hamburg 26.

Allerlei Vampire, Torhüter und Killerpflanzen sind hier zu erlegen, Schatzkisten zu öffnen und Extras zu sammeln.

Mußte die Klangqualität gegenüber z.B. jener auf dem Mega Drive Federn lassen, ist doch die Spielbarkeit ordent-

lich gestiegen: Es gibt keinen Massenansturm der Monster mehr, die Gegner treten in überschaubaren Mengen und Anordnungen auf. So läßt sich die Geisterstunde auch von Ungeübten bewältigen. Leider verharren die Grafiker auf urzeitlichem Stand. Angesichts der Au-

genweide z.B. des Golden Axe Warriors murrte man schon etwas. Dennoch verführt Arthur immer wieder zu hektischen Hüpfstunden: Für Anfänger und Fortgeschrittene gleichermaßen geeignet.

Eva Hoogh



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«



GNADENLOS GmbH — Video- u. Computerspiele

der Superversand mit den absoluten Tiefstpreisen

01 61-28 30 778

Jetzt auch NES, NEO GEO, MS-DOS, AMIGA

SEGA MEGA

Euroadapter	25,90
Airwolf	59,90
Aleste	69,90
Alien Storm	79,90
Altered Beast	33,90
Batman	79,90
Bonanza Bros.	69,90
Dangerous Seed	59,90
Darius II	69,90
D J Boy	29,90
Dynamite Duke	49,90
E - Swat	37,90
Fastest One	89,90
Fire Mustang	89,90
Gaiars	49,90
Ghostbusters	29,90
Gynoug	79,90
Hard Driving	59,90
James Pond	75,90
Outrun	79,90
Magical Hat	49,90
Marble Land	89,90
Mickey Mouse	45,90
Raiden	99,90
Ringside Angels	59,90
Shadow Dancer	44,90
Sonic Hedgehog	95,90
Tiger Heli	79,90
Verytex	65,90
Wonderboy 3	45,90
Wrestlewar	79,90
Zero Wings	99,90

GAMEBOY

Afterburst	40,90
Batman	49,90
Beach Volley	52,90
Blodia	29,90
Bomberboy	49,90
Boxxle	49,90
Castilian	49,90
Castlevania	52,90
Chase HQ	49,90
Double Dragon	49,90
Duck Tales	53,90
F-1 Spirit	53,90
Final Reverse	45,90
Ikari	52,90
Klax	39,90
Loopz	49,90
Mickey Mouse II	55,90
Nemesis	49,90
Ninja Adv.	49,90
Operation C	53,90
Ponkotsu Tank	53,90
Probotector	53,90
Parodius	54,90
R-Type	54,90
Red October	55,90
Robocop	54,90
Snow Bros.	53,90
Soccer	53,90
Solomons Key	52,90
Sumo Fighter	52,90
Volleyfire	35,90
WWF Superstars	53,90

GAMEGEAR

Columns	45,90
Berlin Wall	49,90
Devilish	49,90
G - Loc	49,90
Golf	47,90
Head Buster	49,90
Monaco GP	49,90
Outrun	55,90
Pengo	45,90
Pop Breaker	45,90
Shinobi	49,90
Skweek	49,90
Wonderboy	49,90

SUPER FAMICOM

Grundgerät RGB	499,90
Grundgerät PAL	599,90
Actraiser	89,90
Augusta Golf	129,90
Ultraman	99,90
Populous	75,90
Pro Baseball	129,90
Big Run	95,90

NEO GEO

Grundgerät	799,90
Bowling	229,90
Joy Joy Kid	299,90
Magician Lord	229,90
Nam 1975	229,90
Riding Hero	199,90

PC ENGINE

Blue Blink	44,90
Cadash	99,90
Dragon's Curse	89,90
Final Match	85,90
Hero Tonma	99,90
R - Type	49,90

NES

amerikanisch

Immortal	99,90
Wrestlemania	99,90
Megaman 3	105,90
Double Dragon 3	103,90
Castlevania 3	99,90
Skate or Die 2	79,90
Turtles Arcade	106,90
Punisher	79,90
Final Fantasy	105,90
Dragon's Lair	104,90
Beetlejuice	99,90
Simpsons	101,90

NES

deutsch

Black Manta	85,90
Castlevania	79,90
Bubble Bobble	75,90
Mega Man II	84,90
Punch Out	57,90
Hero Turtles	99,90
Zelda II	82,90

AMIGA

Bane of Cosmic	81,90
Speedball 2	58,90
Gods	58,90
Railroad Tycoon	73,90
Eye of Beholder	68,90
Chuck Rock	54,90
Monkey Island	68,90
SWIV	54,90
Lemmings	54,90
Turrican 2	54,90
PGA Tour Golf	54,90
512KByte + Uhr	78,90

MS-DOS

Heart of China	83,90
Mario Andretti	56,90
Castles	62,90
Chuck Yeag. Comb.	62,90
Bane of Cosmic	82,90
Lemming 3,5&5,25	73,90
Eye of Beholder	68,90
Monkey Isl. VGA	81,90
W.C. Missions 1	35,90
Space Quest 4	81,90
Jetfighter 2	81,90

WEITERE SPIELE AUF ANFRAGE LIEFERBAR.

Lieferung erfolgt per NN
zuzügl. Versandk.DM 9,50.

ECS hat megastarke Ladengeschäfte!!!

MÜNCHEN-FRANKFURT-STUTTGART-BREMEN-
AUGSBURG-MAINZ-HAMBURG-BERLIN-HAMM-
MÜHLDOF-ÖSTERREICH

8000 München 80 · Rosenheimer Str. 92a
Tel.: 089-4 48 93 89
Fax.: 089-48 37 57

6000 Frankfurt 1 · Taunusstr. 52-60/Hbh
Tel.: 069-23 76 37

7000 Stuttgart · König-Karl-Str. 69/Wilhelmpl.
Tel.: 07 11-55 66 01

2800 Bremen 1 · Birkenstr. 44/Hillmannpl.
Tel.: 04 21-30 23 45

6595 Mainz /Gustavsburg · Darmstädter-
Landstr. 83
Tel.: 0 61 34-5 33 99

2000 Hamburg 54 · Kieler Str. 421
Tel.: 040-54 30 10

1000 Berlin 44 · Emserstr. 33
Tel.: 030-6 25 30 30

4700 Hamm 1 · Wilhelmstr. 25
Tel.: 0 23 81-2 60 34

8260 Mühldorf · Ledererstr. 7
Tel.: 0 86 31-1 59 12

A-6020 Innsbruck · Andechsstr. 85
Tel.: 05 12-49 26 26

A-1140 Wien · Hütteldorferstr. 122
Tel.: 02 22-9 82 14 40



...ist
megastark!

SEGA MEGA DRIVE

Alien Storm
Fastest One
Outrun
Sonic the Hedgehog
Marble Land
Mickey Mouse

PC ENGINE

Dragon's Curse
Hero Tonma
Ray Xanber CD

SUPER FAMICOM

Final Fight
Baseball
Darius

MS-DOS

Heart of China
Mario Andretti
Castles
Chuck Yeager Combat

GAMEBOY

Batman
Castlevania
Parodius
R-Type
Soccer
über 100 weitere Spiele
lieferbar

GAME GEAR

Shinobi
Mickey Mouse
Outrun

NES

Superset
Marioland
Bubble Bobble

AMIGA

Gunboat
F 15 Strike Eagle II
Toki

Goldene Adventure-Zeiten



GOLDEN AXE WAR- RIOR

System: Sega Master, empf. VK-Preis: ca. DM 100. Hersteller: Sega, Japan, Muster von: Sega/Virgin Games, 2 Hamburg 26.

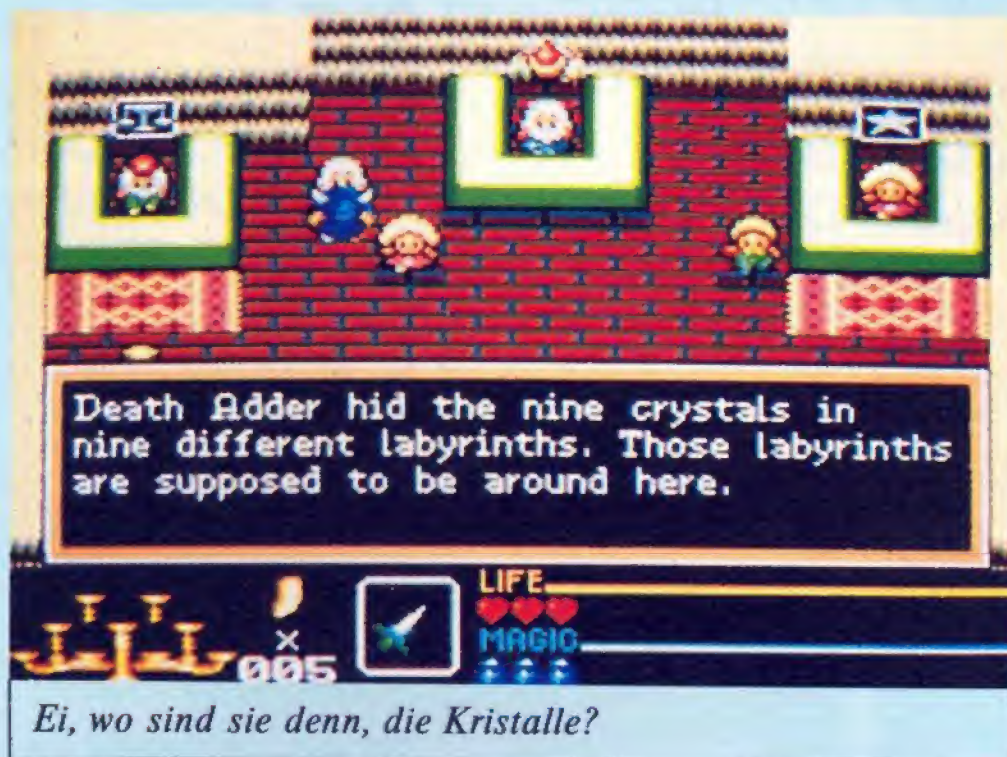
SEGA MASTER-Besitzer mußten lange auf ein Action-Adventure warten. Nach den Rollenspielen *Phantasy Star* und *Ys* tat sich jahrelang nichts auf dem Gebiet. Was SEGA seiner kleinen Konsole aber jetzt spendierte, lohnte fast jede Wartezeit: Der GOLDEN AXE WARRIOR bestreitet ein Mammutabenteuer, das monatelang für nächtliches Bildschirmflimmern sorgen wird.

Titel und Geschichte sind zwar geschickt an den „Vorgänger“ *Golden Axe* angelehnt, doch hört die Verwandtschaft damit schon



Wer sucht, der findet

auf. War Teil Eins ein Fantasy-Actionspiel mit herbem Schneid, müssen hier tonnenweise Rätsel gelöst, Verließe entdeckt und durchmessen, sowie Schätze entdeckt und sinnvoll benutzt werden. Es gibt neun Dungeons, Städte, Geheimgänge



und versteckte Läden, und nebenher noch massenhaft Monster. Die hinterlassen nach ihrem Ableben Landeswährung, genannt „Horns“. Wie aber lautet Eure Aufgabe?

Die Lage im Königreich ist ernst: Death Adder, der üble Riese, terrorisiert ganze Landstriche. Mit Hilfe von neun Kristallen, die es in ebenso vielen Labyrinthen zu finden gilt, müßt Ihr sein böses Tun durchkreuzen. Erlangt Death Adder erst einmal absolute Herrschaft, droht dem Land Schreckliches... Zum Glück gibt es hilfreiche Einwohner, die nützliche Tips geben oder

Dinge verkaufen. So erfahrt Ihr aus Gerüchten, wo manche Dungeon-Pforte oder jene wertvolle Ausrüstung liegt. Notieren und gründliches Suchen sind an der Tagesordnung, damit Ihr eines Tages dem bösen Riesen das Handwerk legen könnt. Viele Entdeckungen macht Ihr erst beim Verschieben von Felsen oder, den Naturfreund kümmert's, beim Bäumefällen.

Grafisch holt der *Krieger* so ziemlich das Letzte aus der Achtbit-Konsole heraus. Innenräume sind abwechslungsreich dekoriert, das sogenannte Statusbild (es zeigt den Zustand, Besitztümer des Helden, sowie seinen Standort auf dem Landschaftsraster) detailliert gemalt und Gesprächspartner mit Portrait dargestellt.

Selbstverständlich ist das Ganze mit geschmackvollen Farben versehen. Der sega-typische Bonbon-Effekt wickelt sich einer restlos überzeugenden, eleganten Darstellung, die man selbst in manchen PC-Spielen vermißt.

Die Landschaftsfelder schalten beim Verlassen um und bergen so manche Begegnung. Das putzige Heldensprite rast so schnell und flüssig durch die von oben gezeigte Umgebung, daß er

bei Echtzeitkämpfen kaum zu bremsen bzw. präzise zu steuern ist. Ansonsten gibt es technisch kaum etwas auszusetzen. Nur die Soundeffekte gerieten ein bißchen mager. Da bietet z.B. *Phantasy Star* musikalisch Stimmungsvolleres.

Damit der Anfang leichter fällt, ist in der (englischen) Anleitung eine fragmentarische Karte abgedruckt. Unser namenloser Held beginnt sein Abenteuer mit einer gewissen Lebensenergie und magischen Kapazität, die durch Kauf oder Fund der entsprechenden Symbole vergrößert werden. Drei Spielstände lassen sich bei netten alten Herren speichern. Nach zähen Schlachten sollte man sich im nächsten Gasthaus erholen. Allzu leicht überschätzt man seine Restenergie und kommt im nächsten Kampf zu Fall.

Denkbar einfach geriet die Steuerung: Mit dem rechten Feuerknopf greift man Gegner an, benutzt ein Objekt oder eine magische Schriftrolle. Das wird vorher im Statusbild (mit Knopf 1 und Richtungskreuz) ausgewählt. Um Gespräche einzuleiten, bewegt man seine Figur einfach auf das „Opfer“ zu, das willig eine Auskunft gibt.

Wer gerne tagelang durch Labyrinth pirscht, nette Bekanntschaften macht und den Umgang mit magischen Gegenständen übt, wird auf seine Kosten kommen. Mega Drive-Besitzer mit Freude an Fantasy sollten den Kauf eines Achtbit-Adapters erwägen, Master-Fans schon längst auf dem Weg zum Händler sein!

Eva Hoogh



»Feinkost für's Master System – laßt Euch den Warrior nicht entgehen!«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	11
Steuerung	9
Handlung	10
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«





MIGHT & MAGIC: GATES TO ANTOTHER WORLD

System: Mega Drive, empf. VK-Preis: ca. DM 150, Hersteller: Electronic Arts, Lmagley, England, Muster von: Hersteller.

ELECTRONIC ARTS bastelt fleißig an Lizenz-Umsetzungen für das MEGA DRIVE. Jüngster Sproß ist MIGHT & MAGIC, eigentlich Teil Zwei der PC-Serie. Ein Monumentalszenario um Macht, Magie, Gut und Böse entfaltet sich. Selbst Profis haben monatelang zu rätseln und erforschen. Erstklassig: Die ausführliche englische Anleitung.

Leider ist die Grafik, ähnlich der Umsetzung von *King's Bounty*, recht ruckelig und etwas grob. Das Mega Drive kann Besseres! Ebenso steht es um die Minimalmusik, die man schon aus jedem PC-Piepser holen kann. Wie bei allen „Tasten“-Spielen, bedarf es einiger Gewöhnung an die knopfgesteuerte Menüführung. Wer über die technischen Einschränkungen und den hohen Preis hinwegsehen



Konsolen

kann, bekommt ein Rollenspiel der Extraklasse.

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Steuerung	7
Handlung	10
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	8

»PRIMA«



SIM CITY

System: Super Famicom, empf. VK-Preis: ca. 140 DM, Hersteller: Nintendo, Japan, Muster von: ECS, 2800 Bremen.

Da freut man sich lange Zeit auf SIM CITY für das Famicom und dann sind sämtliche Informationen im Game japanisch! Lediglich die Bezeichnungen für die Bauten (Commercial Zone, Residential Zone usw.) sind im feinen Englisch gehalten. Trotzdem ist das Programm durchaus spielbar, und die Umsetzung an sich ist sehr gelungen. Es gibt sogar einige Neuerungen gegenüber der

Ur-Fassung. So muß der Bürgermeister nach einer Weile auch sein eigenes Häuschen bauen, oder die Bürger verlangen nach einem Zoo etc. Spielschauplätze sind diesmal San Francisco, Bern, Tokio, Detroit, Boston und Rio. Desweiteren können 1000 verschiedene Landschaften ausgewählt werden, wo dann die eigenen Städte erbaut werden.

Wer sich mit Sim City bereits aus-



kennt, der kommt mit dieser japanischen Version sicherlich besser zurecht als andere. Trotzdem gehen einem viele Informationen verloren. Schade eigentlich, denn ansonsten macht Sim City reichlich Spaß, wenngleich die Famicom-Hardware natürlich überhaupt nicht ausgenutzt wurde, das Erscheinungsbild aber besser als bei den Homecomputern ist.

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	4
Anleitung	japanisch
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	9

»PRIMA«

NEU

KONSOLE MIO - Tel.: 040 - 7 22 88 49

NEU

der Videospiele - Versand im Kreis Hamburg: Aktuell, Preiswert und schnell!

GAMEBOY		Duck Tails		Bonanza Brothers		Ab September		PC Gengin II	
Aero star	55	F-1 Race	A.A.	Fastest one	86	Devil Crush	A.A.	Power Eleven	91
Choplifter	55	Final Fantasy L. II	A.A.	Gynoug	76	Galaxy Force II	A.A.	Racing Spirit	96
F1-Spirit	55	Nobuganas	69	Kuga	102	und andere		Ab Mitte August	
Halley Wars		Pipe Dream	39	Legend of Raiden	108	US-Importe		Sweek	91
Hatris	53	R-Type	59	Marvel Land	91	Hard Ball	99	Power League 4	91
Parodius	57	Red October	63	Saint Sword	86	King Bounty	99	Super L.N. Goblin	96
Racing Soul	55	Salomon's Club	59	Shadow Dancer	59	Star Control	116	Magical Chase	102
Rockman World	55	Wwf Stars	57	Sonic T Hedg	86	Angekündigt:		und andere	
Nemesis II	A.A.	Angekündigt:		Street smart	99	Abrams B.T	A.A.	SUPER FAMICOM	
Dulman Busters	A.A.	Dick Tracy	A.A.	Strider	59	Blue almanac	A.A.	*Grundgerät	499
Megalit	A.A.	Roger Rabbit	A.A.	Wrestle War	79	Fantasia	A.A.	Battle Dodge Ball	145
Weitere Spiele lieferbar		The Punisher	A.A.	Zero Wing	90	Phantasy Star III	A.A.	Goemon Fight	135
US - Importe		Skate or Die II	A.A.	Ab Mitte August		Spiderman	A.A.	Gundam F91	145
Bubble Bobble	60	und andere		Dinoland	86	und andere		Super R-Type	135
Caesar's Palace	73	SEGA MEGA		Mega Trax	86	DEUTSCHE MODULE		und andere	
Castelian	60	*Grundgerät:	289	Out Run	91	Streets of Rage	112	GAME GEAR	
Contra	59	Alien Storm	86	Prof. Baseball 91	89	und andere		Dt. Gerät m. Spiel	299
Day's of Thunder	A.A.	Bear Nackle	86	Space Gomola	96	PC ENGINE		Berlin Wall	53
Double Dragon	59			Thunder Fox	108	F1 Circus 91	96	Fantasy Zone	56
						Final Soldier	91	Halley War	53
						Metal Stocker	96	Mappy	53
								andere und dt. Spiele	A.A.

Bitte aktuelle Preise erfragen. Änderungen vorbehalten. Lieferung per Nachnahme zuzüglich DM 9,- Versand. Ausland nur Vorkasse. Bestellzeiten: Mo - Fr 10.00 - 20.00 Uhr, Sa 10.00 - 14.00 Uhr. Geräte * sind ohne FTZ-Nummer. Videospiele-Versand Kulesa - Weissenseer Weg 1 - 2057 REINBEK - TEL. 040 / 7 22 88 49 - KEIN LADEN!

Konsole

SHINOBI FÜR PROFIS



GAME GEAR
SHINOBI

System: Game Gear, empf. VK-Preis: ca. 70 DM, Hersteller: Sega, Japan, Muster von: ECS, 2800 Bremen.

Meiner Meinung nach das beste Konsolenspiel ist *Super Shinobi* für das Mega Drive. Was dieses Programm an Grafik und Sound bietet, ist bis heute noch nicht übertroffen. Bei GAME GEAR SHINOBI handelt es sich zwar (leider) nicht um eine Umsetzung des Mega-Drive-Programms, doch wird auch hier mit einem kleinen Shinobi in bester Qualität gekämpft.

Vier Level muß der kleine Held – er ähnelt übrigens dem MD-Sprite aufs Haar – durchkämpfen, ehe er seine Auf-



»Technisch am Rande des GG-Möglichen!

gabe gelöst hat. Jeder der vier Level ist in drei Stages aufgeteilt, und der lange Weg des Kampfes führt den Spieler durch allerlei Gegenden. Vom Highway anfangen durch Großstädte, Flugzeuge, Dungeons, Wasserfälle, Wälder bis hin zu einem Hafen wird zahlreiches geboten. Auf diesem Weg stellen sich über zwei Dutzend verschiedene Gegner dem japanischen Kämpfer in den Weg. Mit seinem Riesen-Schwert erwehrt er sich ihren Angriffen oder vernichtet sie

mit Hilfe von Magie. Diese muß jedoch erst einmal gefunden werden...

Der Schwierigkeitsgrad von Game Gear Shinobi ist nicht veränderbar, doch stellt er selbst für gute Spieler eine große Herausforderung dar, denn die zahlreichen Widersacher wissen sich wirklich gut zu wehren. Schwächere Spieler werden da sicherlich die drei Continues willkommen heißen, obwohl man ohnehin schon über fünf Leben verfügt.

Ein größtes Lob gebührt den Programmierern dieses Actiongames. Sie haben die Hardware nahezu ideal ausgenutzt. Die Grafik und Animation ist erste Sahne – besseres habe ich auf dem Game Gear noch nicht gesehen. Von „Altmeister“ Yuzo Koshiro stammt übrigens der Sound. Na, läuten die Glocken? Genau, dieser Mensch zeichnet auch für die geniale Musik *Super Shinobis* verantwortlich! Langer Rede kurzer Sinn: Game Gear Shinobi hat sich den Stern redlich verdient!

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»GENIAL«

● ● ● ● Im Hochsprung eine Eins ● ● ● ●



LEGEND OF HERO
TONMA

System: PC Engine, empf. VK-Preis: ca. DM 120, Hersteller: Irem, Japan, Muster von: ECS, 28 Bremen.

„Endlich wieder Actionkost!“, ruft der PC-ENGINE-Besitzer entzückt. Erst freut sich der Actionlaie, dann der Profi: IREMS LEGEND OF HERO TONMA fängt einladend leicht an, steigert sich aber spätestens im vierten Level zu einem regelrechten Insidervergnügen. Dafür gibt es unendlich viele Continues.

Der kleine, namensgebende Bursche hüpf und schießt sich nach verschärfter *Wonderboy*-Manier durch sieben seitlich scrollende Abschnitte. Diverse Monster und Mutanten machen ihm auf und unter Plattformen das Leben schwer, R-Ty-

pe entlehnte Extrawaffen und beeindruckende Sprungkraft erleichtern es. Außer Extras sollte Tonma Schlüssel einsammeln, die ihm weitere Strecken öffnen. Sind sie anfangs noch leicht zugänglich, artet ihr Aufsammeln später in Präzisionsarbeit aus.

Die farbenfrohe Landschaft zieht zu gefälliger Düdelmusik vorbei. Der Kleine kann gewisse Strecken zurücklaufen, um wiederauftauchende Gegner

noch einmal zu vermöbeln und ihre Hinterlassenschaften zu ergattern. Angesichts der Zwischen- und Endmonster breitet sich wohlige Vertrautheit aus: Es gibt nichts umwerfend Neues, ist aber hübsch verpackt und reizt zu so mancher Nachtschicht. Man kann auch zu zweit, im Wechsel, spielen.

Tonma ist, zumal bei dem hohen Preis, kein Ausnahmemodul, macht aber ordentlich Spaß. Wer eine sichere Hand und 120 Mark übrig hat, kann es sich getrost zulegen.

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«



MICRO PROSE

SIMULATION • SOFTWARE



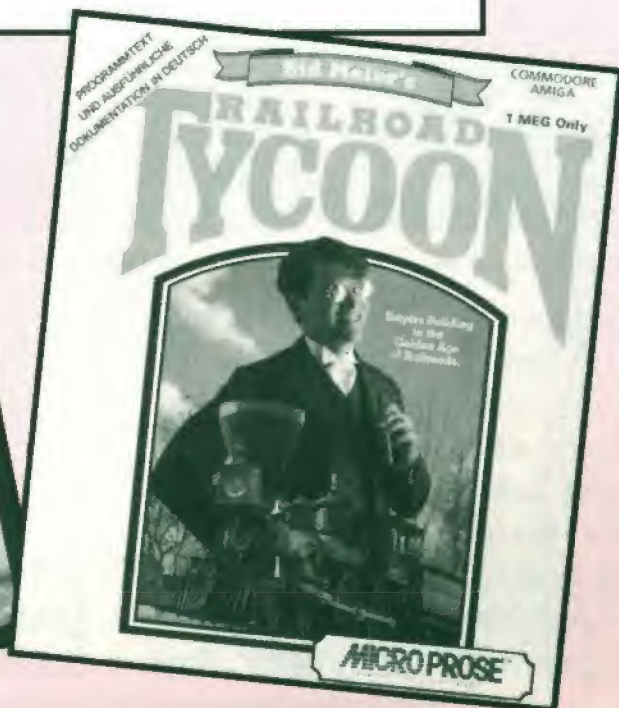
Das darf doch nicht wahr sein!

Die Microprose Sommer-Aktion ist fast zu gut, um wahr zu sein. Und trotzdem stimmt's: In ausgewählten Software-Fachgeschäften verteilt Microprose in diesem Sommer viele tausend Werbegeschenke ganz kostenlos! Solange der Vorrat reicht!

Also, Nichts wie hin!

- Microprose Kugelschreiber ●
- Microprose T-Shirts ●
- Microprose Sonnenbrillen ●
- Microprose Taschen ●
- Microprose Poster ●

und noch mehr!



In den Geschäften, in denen diese kostenlosen Artikel bereitliegen, können Sie alle Spiele von MICROPROSE ausgiebig testen! Kein Kaufzwang! Solange Vorrat reicht!

Achten Sie auf dieses Zeichen!

United Software

EIN UNTERNEHMEN DER SPECTRUM GRUPPE



SUPER GOLF

System: Game Gear, **empf. VK-Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Sigma, Enterprises, Inc., **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Ganze vier Spieler können bei SUPER GOLF - dem ersten Golf-Game für das Game Gear - gegeneinander antreten. Eine Zwei-Spieler-Match-Play-Variante steht ebenfalls zur Auswahl. Bevor es

auf den Platz geht, kann jeder Spieler seine Stärken und Schwächen verändern.

Auf dem Golfplatz sticht die gute Grafik ins Auge, auch die spielerischen Möglichkeiten (Gegenschnitt, Seitenschnitt usw.) sind im vollen Maße be-



rücksichtigt worden. Gut gemacht, wirklich. Ein fürchterliches Manko besteht allerdings darin, daß das Game viel zu einfach ist. Beim ersten Testgame gelang es mir, 14 Schläge unter Par zu spielen. Sehr dürftig, wie ich meine. Mit Stolz erfüllt war ich allerdings, als mir mein erster Albatross in meiner „Golferkarriere“ bei Super Golf widerfuhr.

Für gute Spieler wird Super Golf leider nur kurz eine Herausforderung darstellen, so daß man es vor dem Kauf auf alle Fälle probespiesen sollte.

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	9
Sound	4
Realitätsnähe	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«



SHANGHAI II

System: Game Gear, **empf. VK-Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Sunsoft, Japan, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Nicht unbedingt viel gemein hat die Game-Gear-Umsetzung von SHANGHAI II mit der erst kürzlich erschienenen Activision-Version für den PC. Der größte Unterschied liegt darin, daß es nur zwei verschiedene Darstellungsmöglichkeiten für die Spielsteine gibt: nämlich die altbekannte japanische und eine europäische. Bei der europäischen handelt es

sich um römische Zahlen und um zahlreiche Symbole, welche auf dem Game-Gear-Screen einfacher zu erkennen sind als die gewöhnlichen.

Der zweite Unterschied besteht darin, daß es nun nicht mehr zwölf, sondern nur noch sechs verschiedene Spielfelder gibt. Am Spielablauf hat sich natürlich nichts geändert, doch wird der Spielspaß



durch die unscharfe Bildwiedergabe etwas eingetrübt. Wer zu zweit spielen möchte, der kann zwei Geräte miteinander koppeln.

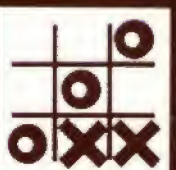
Im direkten Vergleich mit Shanghai für das Lynx bleibt diese Fassung des Nachfolgers in sämtlichen Belangen deutlich dahinter zurück.

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	3
Anleitung	japanisch
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«



SOKOBAN

System: Game Gear, **empf. VK-Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** RIVERHILL SOFT INC., Japan, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Ein kleiner Kerl ackert bei SOKOBAN in einem kleinen Lager und muß Kisten auf dafür vorbestimmte Plätze rücken. Doch von Level zu Level werden diese Lager verzwickter und entwickeln sich zu reinen Labyrinthen. Kein Wunder, daß der Kleine ganz schön ins Schwitzen kommt, schließlich kann er die schweren Kisten nur schieben und nicht zie-

hen, dafür sind sie zu schwer. Oft genügt schon ein einziges fehlerhaftes Verrücken einer Box, und das Spiel hat sich zum Negativen entschieden...

Sokoban ist Sokoban, bei der Umsetzung dieses Games kann eigentlich nichts falsch gemacht werden. Leider ist die Game-Gear-Version von musikalischer Seite her recht mißlungen, doch



sonst kann sie durchaus mit der Mega-Drive-Fassung mithalten.

Da mir zum Test das japanische Modul vorlag, kann ich nicht mit Sicherheit behaupten, wie viele Level Sokoban besitzt. Ich nehme aber an, daß es um die 144 sind. Wie dem auch sei, dieses Programm ist auch auf Segas Handheld ein Suchtspiel, das man haben sollte.

Hans-Joachim Amann

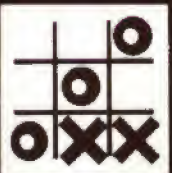
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Anleitung	japanisch
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	9

»PRIMA«

Konsolen

„ZEITLOS“



SHI KIN
JOH

System: Mega Drive, Game Gear, empf. VK-Preis: ca. 100 Mark (MD), ca. 70 Mark (GG), **Hersteller:** Sunsoft, Japan, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Uiz frzigalo gorimokils, plojukilo bambule öhrdy? Oder: Sita us vilate inis et abernet (Sit aus vi Latein, is it aber net). Alles klar? Tja, so, wie Euch jetzt, ging es mir vorhin auch. Deshalb kann ich Euch leider nicht alle Möglichkeiten aufzeigen, die das von der japanischen Firma SUNSOFT hergestellte SHI KIN JOH bietet.

Das Sunsoft-Programmierteam hat dem Spieler für diese Tüftelei kein Zeitlimit vorgegeben. Ebenso wenig konnte ich eine Highscoreliste oder einen Punktestand finden.

Außerdem können mit Knopf C die letzten Spielzüge rückgängig gemacht werden. Dadurch mag jetzt der Eindruck entstehen, daß dem Game der nötige Anreiz fehlt. Dem ist nicht so! Eine neue Variante vielleicht, aber der Kopf raucht trotzdem!

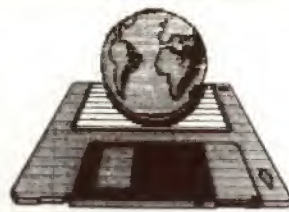
Ganz anders wiederum sieht es aus, wenn man dieses Spielmodul eine Nummer kleiner für das Game Gear in Betrieb nimmt. Grafisch hat sich hier natürlich auch einiges verkleinert. Beim GG läuft es nun so, daß man stets die nächsten fünf Level in einem Menü anwählen kann. In welcher Reihenfolge sie durchlaufen werden ist egal, hauptsache sie werden vollständig gelöst, denn erst dann bekommt man per Menü die nächsten fünf Level vorgesetzt. Zusätzlich zum Fünfer-Wechsel gibt's dann auch ein Passwort. Für ein Spiel stehen sieben Continues zur Verfügung. Und auch die GG-Version ist „zeitlos“, dafür werden jedoch im Gegensatz zum Mega Drive die Schritte gezählt, die man mit der Spielfigur unternimmt. GG gut, MD besser!

Sandra Alter

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Mega Drive / Game Gear
Grafik 4 / 4
Anleitung japanisch
Spielablauf 8 / 8
Motivation 9 / 8
Preis/Leistung 8 / 8

»BRAUCHBAR«



WORLD
OF
WONDERS

COMPUTERSHOP
OF THE 90's



TOP AKTUELL:	C-64	Amiga	Atari	PC
3 D Construction Kit	DV 72,90	119,90	119,90	119,90
Antares	DV -	69,90	-	-
Armour Geddon	DA -	64,90	64,90	-
Battlestorm	DA 42,90	69,90	69,90	69,90
Betrayal	DA 59,90	76,90	76,90	82,90
Big Business	DV 29,90	59,90	59,90	64,90
Bundesliga Manager	DV 42,90	59,90	59,90	64,90
Brat	DA -	64,90	64,90	-
Broker King	DV -	-	-	69,90
Centurion Defender of Rome	DA -	64,90	-	76,90
Champion of Raj	DA -	69,90	69,90	64,90
Chuck Rock	DA -	64,90	64,90	-
Crime does not pay	DA -	59,90	69,90	69,90
Cybercon 3	DA -	64,90	64,90	76,90
Demoniak	-	76,90	76,90	76,90
England Special Football	DA 42,90	64,90	64,90	64,90
Exile	DA 42,90	69,90	69,90	-
Exterminator	DA 42,90	69,90	69,90	69,90
F-15 Strike Eagle 2	DA -	82,90	-	82,90
Gem-X	DA 37,90	49,90	49,90	49,90
Gods	DA -	64,90	64,90	-
Gumboat	DA -	76,90	-	76,90
Hero Quest	DV 42,90	64,90	64,90	64,90
Jahangir Khan (Squash)	DA 42,90	69,90	69,90	69,90
Last Ninja 3	DA 42,90	a. A.	-	-
Lemmings	DA a. A.	64,90	64,90	82,90
Life and Death	-	64,90	64,90	64,90
Links	DA -	-	-	89,90
Logical	DA 42,90	59,90	59,90	64,90
Lords of Chaos	DA 42,90	69,90	-	-

TOP AKTUELL:	C-64	Amiga	Atari	PC
Manchester United	DA 46,90	69,90	69,90	69,90
Mario Andretti	DA -	-	-	76,90
Medival Lords	59,90	-	-	76,90
Mercs	DA -	a. A.	-	-
Metal Mutants	DA -	a. A.	a. A.	-
Midwinter 2	DA -	a. A.	82,90	-
Mighty Bombojack	DA 42,90	69,90	59,90	69,90
North & South	DA 42,90	-	-	-
Pepe Hammer	DA -	59,90	-	-
Prehistorik	DA -	69,90	69,90	69,90
Railroad Tycoon	DV -	82,90	82,90	82,90
Rectangle	DA -	54,90	-	-
Return of Medusa	DA 46,90	69,90	69,90	76,90
Second World	DA 29,90	59,90	59,90	64,90
Shadow Dancer	DA 49,90	64,90	64,90	-
Sim City Arch. 182 je	DA -	49,90	-	49,90
Spirit of Adventure	DA 42,90	69,90	69,90	76,90
Stormball	DA -	64,90	64,90	76,90
Supercars 2	DA -	64,90	64,90	-
Switchblade 2	DA -	64,90	64,90	-
Toki	DA 49,90	64,90	64,90	-
Vaxine	DA -	64,90	64,90	76,90
Warrior of Darkness	DA -	a. A.	-	-
Wing Commander	-	-	-	82,90
W.C. Mission Disk 182 je	-	-	-	42,90
Winning Tactics (Kick Off)	DA -	29,90	29,90	-
Winger	DV 46,90	69,90	69,90	76,90
Wonderland	-	76,90	76,90	82,90
Zinax	DA -	a. A.	-	-
PS: Gauntlet 3 D	DA -	a. A.	-	-

DA= deutsche Anleitung, DV= Spiel und Anleitung, Preise vorh.

- NEU ! - COMMODORE CD-TV - NEU ! -

Grundgerät CD - TV (nur gegen Vorkasse)	1600,00
Adv. Military Systems	89,90
Battlechess	109,90
Battlestorm	89,90
Classic Board Games	109,90
Defender of Crown	89,90
Ninja High School	49,90

noch mehr CD - TV Spiele:

Psycho Killer	89,90	F-1 Spirit	jp	65,00
Sim City	89,90	Nebulus	jp	65,00
Space Wars	69,90	Mickey Mouse 2	jp	65,00
Super Game Pack	69,90	Parodius	jp	65,00
Terminator	89,90	Teenage Mutant	us	57,00
Wrath of the Demon	89,90	WWF Wrestling	us	60,00
andere Spiele auf Anfrage		andere Spiele auf Anfrage		

6000 Frankfurt	7800 Freiburg	8750 Aschaffenburg	LÖSUNGSBÜCHER je 29,90	SEGA - MEGADRIE
Versand & Laden	Versand & Laden	Versand & Laden	Bane of the Cosmic dt	Columns us 72,-
			Eye of the Beholder dt	Dynamite Duke us 69,-
			Bards Tale 3 dt	Elemental Master jp 63,-
			Buck Rogers dt	Ghouls & Ghost us 99,-
			Dragonflight dt	Gynoug jp 87,-
			Ultima 6 dt	Mickey Mouse us 87,-
			Death Knights of Kryn dt	Midn. Resistance us 99,-
			Cadaver dt	Musha Aleste us 87,-
			Powermonger dt	Super Airwolf jp 87,-
			Gods dt	Thunderforce 3 us 90,-
			andere Bücher auf Anfrage	andere Module auf Anfrage
2390 Flensburg	1000 Berlin	5650 Solingen	Sonderleistungen:	Versandkosten:
Versand	Versand	Versand	Express: 7,-	Nachnahme: 8,- Vorkasse 4,-
ab: 12.8.91	Bernd freut sich auf Ihren Anruf	Chris ist für Sie da!	Sicherheitskarton: 3,-	Versandkosten: Frei
Tel.: 0461/93796	Tel.: 030/3246326	Tel.: 0212/201396	Spielerest: 2,-	Bestellungen ab:
Mo-Fr: 9-12 Uhr Sa: 9-12 Uhr	Mo-Fr: 17-21 Uhr	Mo-Fr: 17-21 Uhr Sa: 9-14 Uhr	Preisliste nur gegen 1 DM frankierten Rückumschlag erhältlich! System angeben!	90,- DM nur für lieferbare Artikel gültig!



Konsolen

COLUMNS



COLUMNS

System: PC Engine, Preis: ca. 109 Mark, Hersteller: Sega/Telenet, Muster von: ECS, München

Na, wer sagt's denn! Hat COLUMNS nun also doch noch seinen Weg von SE-



GA zur PC Engine gefunden! Noch immer fallen die Edelsteine in Dreierblöcken den Schacht hinunter, noch immer kann man sie drehen, noch immer verschwinden sie, wenn man drei oder mehr gleich Steine zusammengeordnet hat, sei es waagrecht, senkrecht oder diagonal. Noch immer macht es denselben Spaß, und so wage ich zu sagen, daß die Konvertierung gelungen ist. Grafik

und Sound sind gut auf die Engine übertragen worden, bei den FX jedoch muß man leichte Abstriche in Kauf nehmen.

Das einzige, was mich am Programm störte, war, daß der Zweispieler-Mode anscheinend eine für Nicht-GT-Besitzer unerreichbare Option ist. Schade eigentlich! Ansonsten ein schönes Spielchen, für jedermann zu empfehlen, der furchtlos ist und den Preis nicht scheut.

Uli

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Anleitung	jap.
Spielaufbau	9
Motivation	10
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«

Hi Freaks!

Mit den Konsolen geht es wieder aufwärts, was Software anbelangt. Endlich gibt es eine Reihe höchst interessanter Neuankündigungen, darunter klangvolle Namen wie SUPER R-TYPE, OUT RUN und viele mehr, erwarten uns in den nächsten Wochen. Überzeugt Euch selbst in den nun folgenden News!

HARDWARE:

Mega-Drive-Gerüchteküche Teil 2: Nachdem ich Euch in einer der vorherigen Ausgaben über die Probleme deutscher Mega Drives mit japanische Modulen Auskunft gab, kamen viele Zuschriften, wie es denn umgekehrt sei. Auch umgekehrt gibt es ein paar Probleme, die jedoch einfach und ohne Adapter zu lösen sind. Da deutsche und amerikanische Cartridges an der linken Seite keine Kerbe besitzen, kann der „Greifer“, der beim japanischen Gerät in die Kerbe greift, nicht weit genug nach rechts geschoben werden. Die Folge: Das Gerät geht nicht an! Die Lösung ist jedoch simpel. Der On/Off-Schalter muß lediglich etwas kräftiger „bedient“ werden. Das Mega Drive geht dadurch nicht kaputt, bekommt aber „Saft“, und es kann gespielt werden. Des weiteren könnte man den Greifer abraspeln oder ausbauen, was aber im Grunde Blödsinn ist.

SOFTWARE:

Während das Sommerloch bei den Homecomputer-Spielen wesentlich ausgeprägter ist, erscheinen eine ganze Reihe interessanter Neuheiten in den nächsten Wochen für die Konsolen. Für das **Mega Drive** erscheint in Bälde OUT RUN, der Rennspiel-Automaten-Klassiker schlechthin. TURRICAN soll bereits im August kommen. Ebenfalls interessant: SONIC THE HEDGEHOG, ABRAHAMS BATTLE TANK, PHANTASY LAND - STARRING MICKEY MOUSE, DONALD DUCK, HARDBALL, STAR CONTROL, FORGOTTEN WORLDS II und DEVIL CRUSH. Was noch in den nächsten Wochen kommt? Unter anderem WRESTLE WAR, ALIEN STORM, MARBLE LAND, RAIDEN, COUGAR, THUNDERFOX, GALAXY FORCE II, PITFIGHTER, MS. PACMAN, ROADBLASTERS, PAPERBOY und, und, und.

TOPTEN

1. PGA Tour Golf (Mega Drive)
2. Final Match Tennis (PC Engine)
3. Mickey Mouse (Mega Drive)
4. Super Monaco GP (Mega Drive)
5. Super Shinobi (Mega Drive)
6. F-Zero (Super Famicom)
7. Super Mario World (Super Famicom)
8. Thunderforce III (Mega Drive)
9. Afterburner II (Mega Drive)
10. Motorroader II (PC Engine)

news

Konsolen

Endlich superheiße Software für das **Super Famicom**: Wem bei SUPER R-TYPE, SUPER GHOULS 'N GHOSTS, FINAL FANTASY LEGEND IV und U.N. SQUADRON das Wasser im Munde zusammenläuft, der sollte schon für einen gefüllten Geldbeutel sorgen, denn unter 130 DM wird wohl nichts laufen. POPULOUS wird's als ROMRAM-HuCard für die **PC-Engine** geben, eine aufgemotzte Version mit „Huckepack-Speicher“. MIRRORSOFT bringt TV SPORTS BASKETBALL auf Cartridge und IT CAME FROM THE DESERT auf CD heraus. Wir sind gespannt. Wenn schon nicht technisch, so ist das **Game Gear** dem Lynx momentan wenigstens vom Softwareangebot überlegen. Für Segas Handheld werden in Kürze OUT RUN nebst BERLIN WALL, MAGICAL GUY, FANTASY ZONE, RASTAN SAGA, PUT AND PUTTER und WAGAN LAND erscheinen. Apropos **Lynx**: Das erste Fußball-Spiel für die Handheld soll im August erscheinen. Eine erste Vorversion sah interessant aus. Des weiteren werden VINDICATORS, TOURNAMENT CYBERBALL und 720 DEGREES bis September erhältlich sein.

Euer A-MAN





GAME · BOY · CORNER

Salve!

Da hat in der letzten Ausgabe doch glatt der Druckteufel zugeschlagen und ließ in den News einen Absatz aus. Dabei wollte ich Euch doch erklären, warum einige Game-Boy-Games ohne Foto



und/oder ohne Überschrift gedruckt werden. Naja, hoffen wir, daß es diesmal hin-
haut. Wie dem auch sei, wichtiger ist ohnehin, daß für die Sommermonate reichlich Stoff für Eure „Kiste“ vorhanden ist, oder? Diesbezüglich kann ich Euch beruhigen, denn diesen Monat sind wieder einige tolle Neuheiten dabei. Ich denke da speziell an **TORPEDO RANGE**, **SOLOMON'S CLUB**, **BOOMER'S ADVENTURE** und noch noch an ein paar andere, die Euch die Sommerferien versüßen, sofern es nicht irgendwo an den Strand, in die Berge oder sonstwohin geht. Doch nun wünsche ich Euch einen schönen Urlaub und viel Spaß mit der ASM-Doppel-
ausgabe, Euer

A-Man

FEUER frei!



TORPEDO RANGE

System: Game Boy, empf. VK-Preis: ca. 70 DM, Hersteller: SETA, Japan, Muster von: ECS, 2800 Bremen.

An noch keinem anderen Game-Boy-Spiel saß ich bisher länger als an **TORPEDO RANGE**, SETA's kriegerischem U-Boot-Spektakel. Ziel ist es, fünf feindliche Länder durch Zerstören ihrer Hauptstädte auszuschalten. Mit 40 Torpedos bzw. Flugabwehr-Raketen ausgerüstet, beginnt man den Kampf. Je nachdem, was für eine Gegner-Klasse angegriffen wird, gibt es bei Erfolg 50 bis 400 Punkte, für die sich zusätzliche Torpedos, Schutzschilder und Super-schüsse gekauft werden können. **Torpedo Range** bietet spielerisch 'ne ganze Menge Abwechslung,



jedoch gibt es einen gravierenden Fehler: Zerstört man ein gegnerisches Schiff und danach noch eins, so ist das erste wieder existent! So können quasi unendlich viele Punkte geholt werden, und das Spiel wird dadurch sehr einfach. Ansonsten handelt es sich hierbei aber um ein tolles, abwechslungsreiches Produkt, das langen Spielspaß garantiert und technisch vollkommen in Ordnung ist. Den Hit muß ich jedoch wegen diesem – in meinen Augen – fatalen Fehler vorenthalten. ■ *Hans-Joachim Amann*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8

»PRIMA«

„KRIECH-TIER-EINEN!“



SERPENT

System: Game Boy, empf. VK-Preis: ca. 60 Mark, Hersteller: Taxan, Japan, Muster von: Flashpoint, 5400 Koblenz.

Die Schlange der Schlangen – jedenfalls was Games betrifft – wird länger und länger.

Mit **SERPENT** hat sich das „fußlose“ Getier nun auch in den Game Boy eingeschlichen. Das japanische Softwarehaus **TAXAN** hat mit dieser Spieleproduktion sicher nicht übermäßig Arbeit gehabt, denn grafisch kommt nicht viel 'rüber.

Es taucht nämlich **nicht** eine optische Neuerung in den Levels auf. Auf dem Screen erscheinen zwei Schlangen, die gegeneinander kämpfen müssen. Dabei muß die eine den Kopf der anderen einkreisen, so daß diese nicht mehr in der Lage ist, weiterzukriechen. Der Spieler, der das geschafft hat, ist somit der Sieger.

Als einzige Abwechslung zu diesem Spielgeschehen tauchen diverse Extras auf (Missiles, Punkte, Halbierung der Schlange etc.), sonst passiert nichts. Wird dieses Game allein gespielt, ist es, wie schon erwähnt, nach einer gewissen Zeit langweilig. Interessant bleibt es also nur, wenn mit zwei Spielern gespielt wird. ■

Sandra Alter

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	4
Sound	6
Spielablauf	5
Motivation	7
Preis/Leistung	6

»DÜRFTIG«



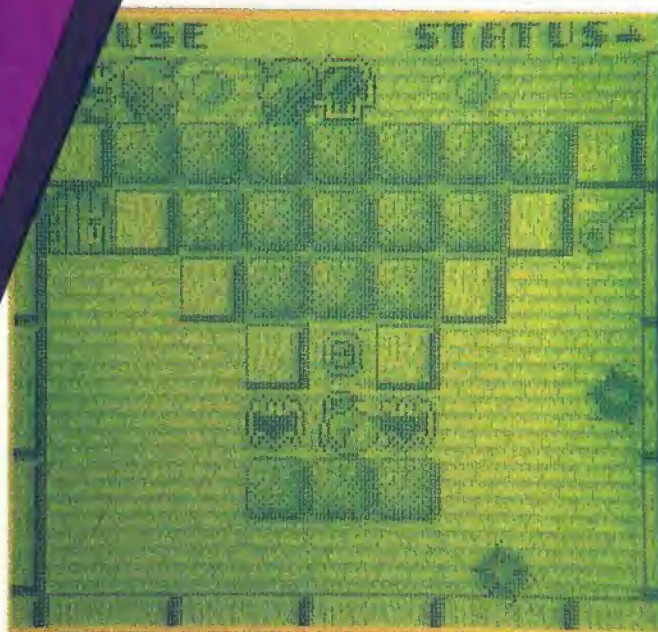
GAME-BOY-NEWS



SOLOMON'S CLUB

System: Game Boy, empf. VK-Preis: ca. DM 60, Hersteller: Tecmo, Kalifornien, USA, Muster von: Joysoft, 5 Köln 41.

Dana, der Held aus *Solomon's Key*, ist wieder da. Auf dem GAME BOY heißt das Spiel SOLOMON'S CLUB, umfaßt 50 mit Paßwort anwählbare Bilder und hat eine



englische Anleitung. Jeder (von der Seite gesehene) Raum beherbergt stationäre oder bewegliche Monster, energie-, geld- und lebensspendende Extras und besagten Schlüssel. Hat man ihn aufgefunden, öffnet sich die Tür. Man muß sie nur noch erreichen . . . Zur Fortbewe-

gung schafft Dana neben, schräg über oder unter sich begehbare Blöcke. Die kann er auch auflösen – samt darauf befindlichen Monstern. In manchen Räumen sind Läden. Ohne Waffen sind manche späteren Bilder nicht zu bewältigen. Liebevoll aufgebaut und mit Feinheiten gespickt, fesselt Solomon's Club halbe Tage lang. Schade, daß Dana nur 50 Bilder bestreiten muß. Noch einmal so viele, und der Wicht hätte seinen Hitstern. So aber lösen Profis das Suchtspiel in einer Woche.

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	9
Motivation	11
Preis/Leistung	8

»PRIMA«

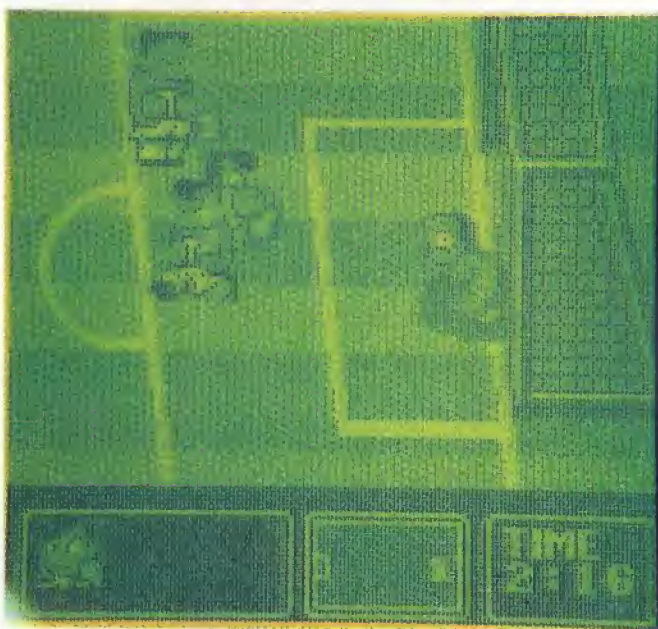


Nintendo Worldcup

System: Game Boy, empf. VK-Preis: ca. 70 DM, Hersteller: Technos, Japan, Muster von: ECS, 2800 Bremen.

Nach langer Wartezeit ist hier nun endlich NINTENDO WORLDCUP, die erste Fußballsimulation für den Game Boy.

Die spielerischen Möglichkeiten dieses Spiels sind leider arg begrenzt. Mittels Druck auf Button B bringt man seinen Spieler zum Schießen oder läßt in foulern, mit Knopf A paßt er oder fordert einen Paß an. Übrigens wird immer der-



selbe Spieler gesteuert und nicht automatisch der, der im Ballbesitz ist. Dies ist vor allem deswegen ärgerlich, weil die computergesteuerten Teamkollegen

miserabel spielen. Doch nicht nur die, auch die gegnerischen Teams wissen scheinbar nur, daß der Ball rund ist, und nicht wie dieser Sport gespielt wird. So gelangen mir beim ersten Versuch neun Siege in Folge (18:0 Punkte, 39:9 Tore), ehe ich nach über einer Stunde Spielzeit den Game Boy zur Seite legte.

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	9
Sound	4
Realitätsnähe	7
Motivation	4
Preis/Leistung	3

»PEINLICH«

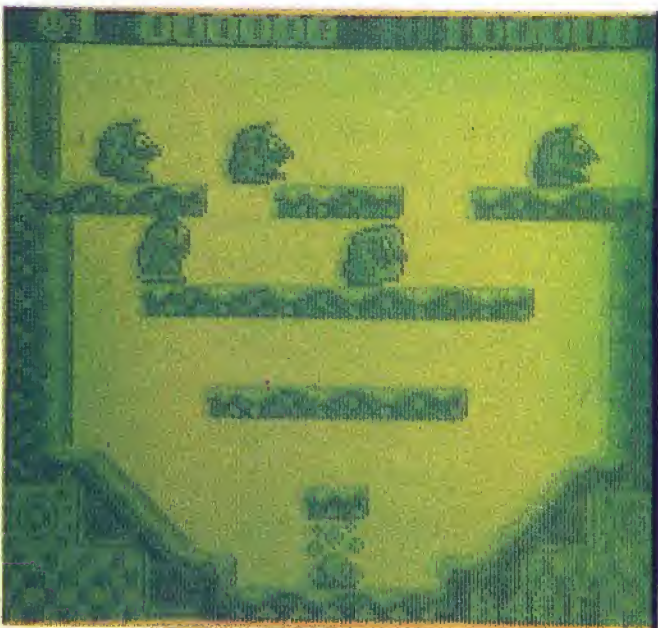


SNOW BROS

System: Game Boy, empf. VK-Preis: ca. 70 Mark, Hersteller: Naxat Soft, Japan, Muster von: ECS, 2800 Bremen.

Diesesmal haben sie es mit dem Schnee – die Japaner. Ein recht witziges Spielchen der Firma NAXAT SOFT mit dem Namen SNOW BROS landete kürzlich in unserer „Game-Boy-Kiste“.

Der Spielablauf ist recht einfach abzu-
checken: Es wird mit der Spielfigur auf
verschieden aufgebauten Plattformen
herumgeklettert, auf denen ebenfalls



Fieslinge umherlaufen. Mittels Taste A bewirft man sie mit Schnee, bis sie sich in dicke fette Bälle verwandelt haben. Dann ganz nah rangehen, nochmal A drücken, um sie so wegzuschubsen.

Stößt man die Bälle dann noch so geschickt weg, daß andere Monster davon überrollt werden, gibt es als Belohnung Extras. Am allerbesten ist es, alle Gegner mit einem Ball wegzuschieben, dann hagelt es Belohnungen. Auch die Endgegner wurden hier nicht vergessen, ebenso sind Grafik und Sound sehr ordentlich.

Sandra Alter

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«



ACHTUNG, FISCHKOPP!



FISH DUDE

System: Game Boy, empf. VK-Preis: ca. 60 Mark, Hersteller: Sofel, Japan, Muster von: Flashpoint, 5400 Koblenz.

„Fressen und gefressen werden“ – das Motto von FISH DUDE, dem neuesten Game des japanischen Herstellers SOFEL. Fish Dude ist der coolste Fisch im ganzen Meer. Seine Aufgabe besteht darin, eine gewisse Anzahl kleiner wehrloser Fische aufzufressen, um so die entsprechende Stage beenden zu können.

Das wäre alles kaum ein Problem, wenn die kleinen Fische nicht noch eine ganze Masse großer Brüder aufzuweisen hätten. Für die ist nämlich Dude wiederum ziemlich schmackhaft, und ehe er sich versieht, findet er sich selbst in einem Fischmagen wieder.

Jeder der insgesamt drei Level (mit Paßwort) setzt sich aus drei Stages zu-



GAME · BOY · CORNER



sammen. Mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad wird Dude größer, was es ihm nicht gerade einfacher macht, um die im Meer befindlichen Hindernisse herumzuschwimmen. Grafisch und technisch völlig in Ordnung ...

Sandra Alter

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«

START YOUR GAME BOY



FASTEST LAP

System: Game Boy, empf. VK-Preis: ca. 65 DM, Hersteller: VAP, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Schau an, wieder ein Rennspiel für den kleinen Kekskasten. Und ein Gutes noch dazu. FASTEST LAP wartet mit einer geradezu überwältigenden Vielzahl von Menüs und Untermenüs auf.

Zunächst hat man die Wahl, ob man lieber ein Training, ein Einzelrennen oder gleich eine ganze Saison bestreiten will. Danach wird eines von vier Teams ausgesucht. Das Fahrzeug ist vorhanden, fehlt nur noch die Piste. Sechzehn(!) werden geboten. Jetzt noch aufs Wetter achten, die richtigen Reifen aufziehen, das Fahrwerk und den Motor abstimmen und los geht's. Das Rennen



selber wird in Draufsicht dargestellt und erinnert etwas an *Super Cars*. Das Scrolling ist schnell und ohne Fading, der Sound abwechslungsreich. Einziger Minuspunkt ist, daß zwischen den Rennwagen keine Kollisionsabfrage erfolgt. So fahren die Boliden schon mal „übereinander“ hinweg. Insgesamt ein gelungenes Spiel, das durch gute Aufmachung und Detailreichtum überzeugt.

Guido Alt

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	9
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

BANZAI!



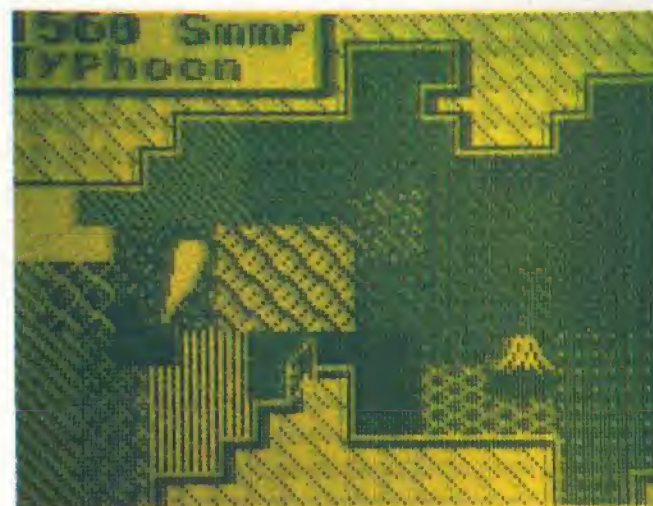
NOBUNAGA'S AMBITION

System: Game Boy, empf. VK-Preis: ca. 75 DM, Hersteller: Koei, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Wir befinden uns im Japan des 16. Jahrhunderts. Aufgabe des Spielers ist es, als Kriegsherr Kontrolle über das ganze Land zu erlangen.

Das Spiel ist in Haupt- und Kartenschirm unterteilt. Auf dem Hauptschirm

können alle wichtigen Entscheidungen wie z.B. An- und Verkauf von Land und Waren, Anwerben und Ausbilden von Soldaten getroffen werden. Der Kartenschirm dient zur Übersicht über alle 16 Hoheitsgebiete. Und genau hier liegt der größte Schwachpunkt des Spiels.



Die 16 Gebiete sind auf dem kleinen Bildschirm kaum auseinander zu halten. Außerdem erscheinen die Textmeldungen, daß man Mühe hat, dem Geschehen zu folgen. Das Spiel wartet zwar mit einer Vielzahl von Optionen auf, leider ist der Game Boy aber mit der Darstellung restlos überfordert.

Guido Alt

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Anleitung	8
Spielaufbau	5
Motivation	4
Preis/Leistung	6

»DÜRFTIG«



GAME·BOY·CORNER



BOOMER'S ADVENTURE IN ASMIK WORLD

System: Game Boy, empf. VK-Preis: ca. DM, Hersteller: Asmik, Japan, Muster von: Joysoft, 5000 Köln.

Asmik World war ein friedliches Plätzchen. Und eines Tages... eisiger Regen platschte monatelang auf das Königreich... die Leute schauten hoch zu den schwarzen Wolken am Himmel... manche dachten an einen Fluch, andere hofften.

Diese Dramatik wurde auf das Kleinste zusammengeschrumpft, um sie in den Game Boy hineinzupacken. Was dabei herauskam kann sich sehen lassen: BOOMER'S ADVENTURE IN ASMIK WORLD. Im Titel des Softwareherstellers ASMIK kommt zwar das Wörtchen „Adventure“ vor, aber ein Game dieses Ge-

nres ist es nicht. Das japanische Produkt muß wohl eher in die Jump 'n' Runs eingereiht werden. Von einem Sound animiert, der für den Game Boy wirklich super ist, steuert der Spieler einen kleinen, schnuckeligen Drachen durch insgesamt acht Welten, wobei jede einzelne noch einmal in acht Stages aufgesplittet ist. Um letztendlich von einer Welt in die nächste zu gelangen, muß zunächst ein Endgegner besiegt werden.

Das eigentliche Spielziel besteht da-

»Der „Kleine wieder einmal ganz groß, mit: Boomer's Adventure in Asmik World.«



rin, einen Schlüssel zu finden, mit dessen Hilfe ein Tor zum nächsten Level geöffnet werden kann. Diese liegen stets irgendwo im Boden der Labyrinth versteckt, durch die der Drache gesteuert wird. Der Feuerspucker ist nämlich in der Lage, Löcher zu graben (und wieder zuzuschütten), um entweder hilfreiche Gegenstände/Schlüssel zu finden oder diese als Fallen für seine Gegner zu benutzen.

Das Labyrinth, durch das die Spielfigur gesteuert wird, scrollt makellos in vier Richtungen. Mit steigendem Schwierigkeitsgrad vergrößert sich der Irrgarten. Die Gegner sind intelligent und sehr ansehnlich gestaltet. Alles in allem habe ich mit Boomer's Adventure in Asmik World ein sehr schönes Game vor mir liegen, das erstens den Hitstern lang und länger verdient hat und zweitens mit 64 Levels garantiert eine spaßige Langzeitbeschäftigung darstellt. ■

Sandra Alter

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«



GAME·BOY·NEWS

HALLO, GAME-BOY-FANS!

Heute will ich das „Geheimnis“ der GAME-BOY-CORNER lüften. Vielen von Euch ist nämlich nicht klar, warum manche Tests ohne Überschriften gedruckt werden. Ganz einfach: Fehlt die Überschrift, so handelt es sich bei diesem Test um eine Konvertierung, also um ein Programm, das es schon für andere Systeme gab. Das-

selbe gilt übrigens auch für den Konsolen-Teil. Ich bin zwar bemüht, jedem Test ein Bild mitzuliefern, doch ist das Fotografieren mancher Games unmöglich. Nämlich dann, wenn keine vernünftige Pausenfunktion vorhanden ist. Damit dürfte nun alles klar sein. And here are the News:

SOFTWARE:

THE HUNT FOR RED OCTOBER heißt wohl der Renner der nächsten Wochen für den Game Boy, denn das, was ich von diesem Programm bisher sah, versprach einiges. Bei dieser Filmumsetzung übernimmt Ihr den Part eines sowjetischen Kommandanten, der mit seinem U-Boot einen Fluchtversuch startet. Im Zwei-

Spieler-Modus übernimmt eine Person übrigens die Rolle der Jäger, sprich der Armee. Äußerst hitverdächtig.

Go Go TANK ist ebenfalls ein Kriegsspiel, konnte beim ersten Antesten aber wenig begeistern. Des weiteren erscheinen RESCUE OF PRINCESS BLOBBETTE (ein Action-Adventure, das nach Guidos Aussage ziemlich schwierig sein soll), CAESARS PALACE (ein Casino-Spiel) Q-BILLION, FINAL REVERSE, CARD GAME und noch einiges mehr. Wie immer ist dies keine verbindliche Zusage – wir testen was kommt und „testenswert“ bzw. interessant erscheint.

A-Man

TOP FIVE

1. Parodius
2. R-Type
3. Final Fantasy Legend
4. F1-Race
5. Batman



Mit Schwert und schwarzer Kutte



Der letzte Ninja zum dritten -



LAST NINJA 3

System: C-64, empf. VK-Preis: ca. 50 DM, **Hersteller:** System 3, England, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Wie ein echter Grufti sieht er schon aus, unser wackerer Streiter für Recht und Gerechtigkeit: Das Kopftuch ist tief ums Gesicht gezogen, nur die Augen stechen wie zwei Blitze aus dem Tuch heraus. Das schwarze Gewand fällt locker am gestählten Körper herunter und läßt viel Bewegungsfreiheit - zum Kämpfen. Denn wieder muß unser Ninja namens Ar-makuni gegen seinen Erzfeind Kunitoki antreten. Bereits zweimal glaubte er, den Kampf gegen seinen Widersacher gewonnen zu haben, seine Abenteuer in *The Last Ninja* und *The Last Ninja 2* sind Legende. Doch wieder fällt der dunkle Schatten des Bösen auf sein Heimatland, denn diesmal will Kunitoki aufs Ganze gehen und die buddhistischen Tempel unter seine Kontrolle bringen, auf daß er zum Herrscher im ganzen Reich werde.

Um die Pläne des bösen Oberfuzzis zu zerstören, muß der Spieler wieder die Rolle Amakunis übernehmen, muß sich durch unzählige Levels kämpfen und unzählige Feinde besiegen, muß Gegenstände finden, aufsammeln, miteinander kombinieren und an der richtigen Stelle einsetzen. Hersteller SYSTEM 3 hat selbstredend das Erfolgskonzept der ersten beiden Teile um keinen Deut geändert, sondern quasi einen Aufguß der alten Abenteuer mit neuen Levels aus dem Boden gestampft. Gespielt wird aus einer 3D-Perspektive heraus, bei der jeder Screen neu erstellt wird, das Scrolling also somit

entfällt. Um die Levels erfolgreich zu absolvieren, muß der Held quasi wie im Labyrinth über das Spielfeld geleitet werden. Taktisch sollte man dabei so vorgehen, daß man sich eine Karte zeichnet und darauf wichtige Gegenstände den betreffenden Screens zuordnet.

Der Ninja ist zu Beginn des Spiels völlig unbewaffnet und muß seine ersten Gegner, die in jedem Screen erscheinen, mit Tritten und Schlägen niederkämpfen. Wahrlich kein Zuckerschlecken für die eigenen Energieleiste! In und vor Häusern sind die wichtigen Gegenstände zu finden, die das Ninja-Lben erleichtern und das Spiel voranbringen. So dient der Handschuh, den Ihr gleich im ersten Bild in dem kleinen Häuschen finden könnt, zwar nicht als Waffe, kann aber in Verbindung mit ein paar Nägeln als Kletterhandschuh verwendet werden. Und ohne den kommt Ihr im ersten Level nicht weiter!

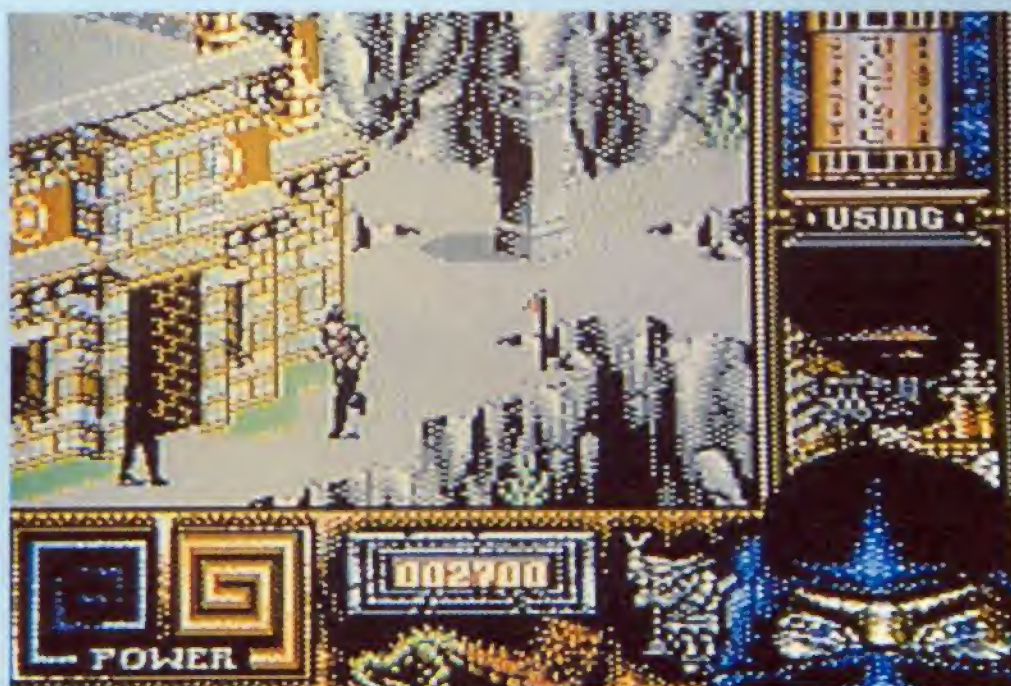
Aufgaben dieser und anderer Art erwarten Euch im gesamten Spielverlauf, und dies natürlich mit steigendem Schwierigkeitsgrad. Es ist gerade jene Verbindung aus actionreichen Zweikämpfen und kniffliger

Denkarbeit, die die Ninja-Serie so berühmt gemacht hat. Hinzu kommt die gewohnte technische Feinarbeit von System 3, die auch bei ihrem neuesten Produkt zeigen, was der C-64 alles drauf hat und warum die 16-Bitter zunächst *nicht* mit diesem Spiel versorgt werden. So gibt es in einem gefühlvollen, teilanimierten Intro eine spannende Einführung ins Spiel, die durch die sphärische Musik noch an Atmosphäre gewinnt.

Während des Spiels sorgen zahlreiche Game-On-Sounds, die üppige, durchweg erstklassige Grafik und natürlich die detailreiche, aufwendige Animation für ungetrübtes Spielvergnügen. Der erheblich gestiegene Schwierigkeitsgrad wird durch vier Continues wettgemacht; zudem gibt es dokumentierte Spielhilfen für das erste Level.

Bei aller technischen Perfektion und Spielbarkeit stellt sich jedoch die Frage, ob Ninja 3 wirklich noch nötig war. Das Konzept mag gut sein - ist aber schon ganz schön ausgelutscht. Auf wesentliche Neuerungen oder Verbesserungen wartet man vergeblich, selbst das Outfit trägt um keineswegs Eigenständigkeit dieses Spiels bei. Eines darf man jedoch nicht vergessen: *The Last Ninja 3* macht Spaß! Und somit überlassen wir die Fans dieser Saga wohlwollend ihrem Vergnügen, ersparen uns jedoch den Hitstern. ■

Michael Suck



- aller „guten“ Dinge sind eben drei.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

»PRIMA«

BOMICO-GEWINN-SPIEL

GOLDRAUSCH DM 14.000,-

TOP TEN BOMICO

1	3D CONSTRUCTION KIT	Game-Programmier-Tool	PC 3,5/5,25, Amiga, Atari ST, C64
2	SIMCITY/POPULOUS	Komplikation	Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
3	HEART OF CHINA	Rollenspiel	PC 3,5/5,25
4	ANTARES	Rollenspiel	Amiga
5	TOKO	Action	Amiga, Atari ST, PC 3,5/5,25
6	SPIRIT OF ADVENTURE	Rollenspiel	Atari ST, Amiga, PC 3,5/5,25
7	HILL STREET BLUES	Detectiv-Spiel	Atari ST, Amiga, C64, PC 3,5/5,25
8	INVEST	Wirtschaftssimulation	PC 3,5/5,25
9	SIM EARTH	Simulation	Atari ST, Amiga, PC 3,5/5,25
10	N.A.M.	Historische Simulation	

SO GEHT'S:

- Tippe die Plätze 1-3 der Bomico-Hitliste vom nächsten Monat

Unter den richtigen Einsendern verlosen wir
7 x DM 100,-
 und
14 x DM 50,-
Monat für Monat
 in den nächsten Ausgaben

Wer beim ASM-BOMICO-TIPPSPIEL mitmachen möchte, der schickt eine Postkarte (Kennwort: "Goldrausch") an die ASM, Tronic-Verlag, Stad 35, 3440 Eschwege.

(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Bomico Software und ASM können nicht teilnehmen!)

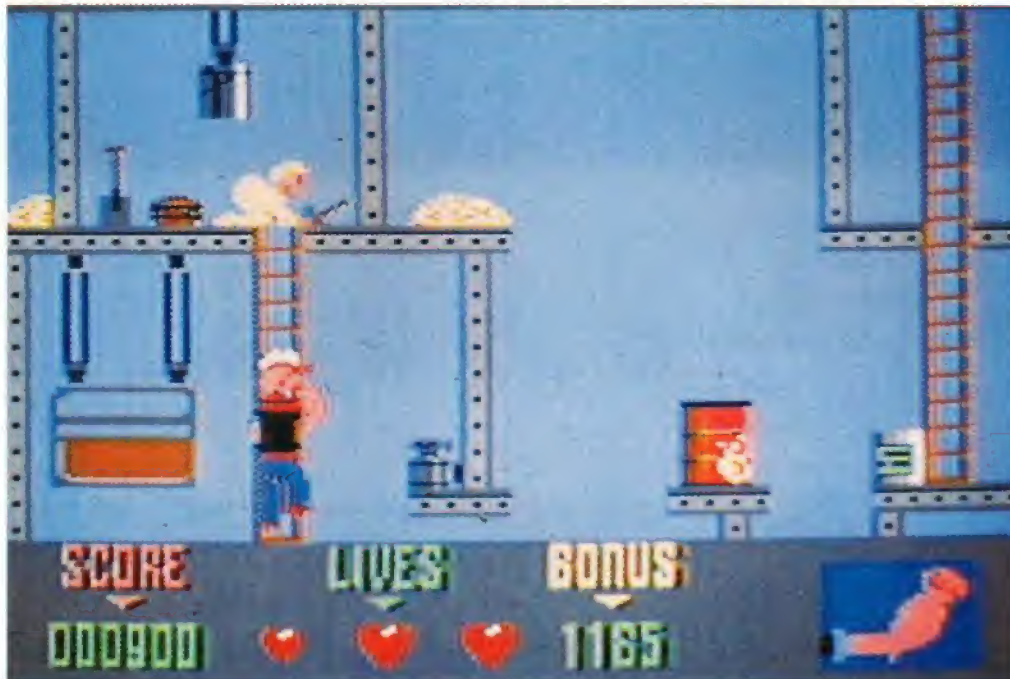
Streitbarer Spinatspachtler



POPEYE 2

System: C 64 (Kass.),
empf. VK-Preis: ca. DM 10,
Hersteller: Alternative
Software, Pontefract, Eng-
land, **Muster von:** Herstel-
ler.

Popeye sieht rot. Böse-
wicht Brutus hat seine
Freundin Olive entführt!
Flugs macht sich der belieb-
teste Seemann seit Erfin-
dung des Spinats an ihre Ret-
tung. In POPEYE 2 müßt Ihr
den Helden mit dem weiten
Hosenschlag zahlreiche um-
schaltende Bilder hinauflei-
ten, damit er schließlich Bru-
tus herausfordern kann. Um
seine drei Leben durch grö-
ßere Schlagkraft zu verlän-



*Kletterspaß mit POPEYE 2:
Dank Spinat strahlt der Maat*

Fotos (2): C64

gern, muß Popeye Spinat aus
herumstehenden Kanistern
spachteln. Klar, daß Krabbel-
kinder, einstürzende Kräne
und schießwütige Affen die
Kletterpartie erschweren.
Bomben müssen entschärft,
Hamburger ergattert und

Prügelknaben ernüchtert
werden.

ALTERNATIVE SOFTWARE
ist mächtig stolz auf sein
neues C 64 -Billigspiel. Tat-
sächlich strotzt es vor lusti-
gen Einfällen und unvermu-
teten Extras. Große Sprites

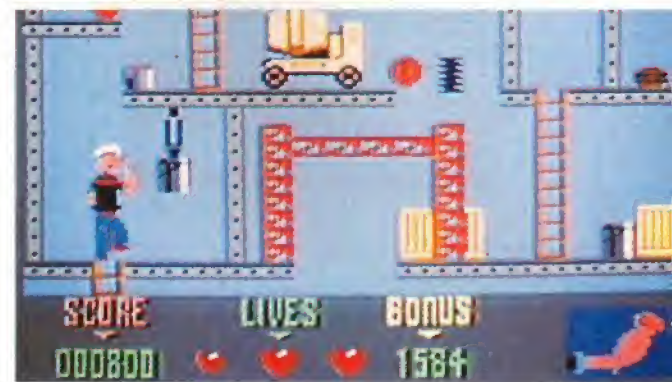
machen die blasse Farbge-
bung wett, und angesichts
der kniffligen Hindernis-An-
ordnung nimmt man auch
den Magersound gerne in
Kauf. Ein guter Geschick-
lichkeitstest, dem man sich
gerne einmal unterzieht.

■ Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	3
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	9

»BRAUCHBAR«



COMPY SHOP

Bekannter Name ... Neuer Standort!

Wir sind umgezogen! Seit dem 15.5.1991 finden Sie uns im Herzen von Dortmund! Auf der Bornstr., an der Ecke zur Missundestr., haben wir unser neues Ladenlokal bezogen.

Wir haben ständig Software und Zubehör für die folgenden Computersysteme am Lager:

*Atari ST * Commodore C-64/Amiga/CDTV * PC*

*Aber auch die Konsolen von Atari * Sega * Nintendo kommen bei uns nicht zu kurz!*

Also, schauen Sie doch mal rein!

COMPY-SHOP

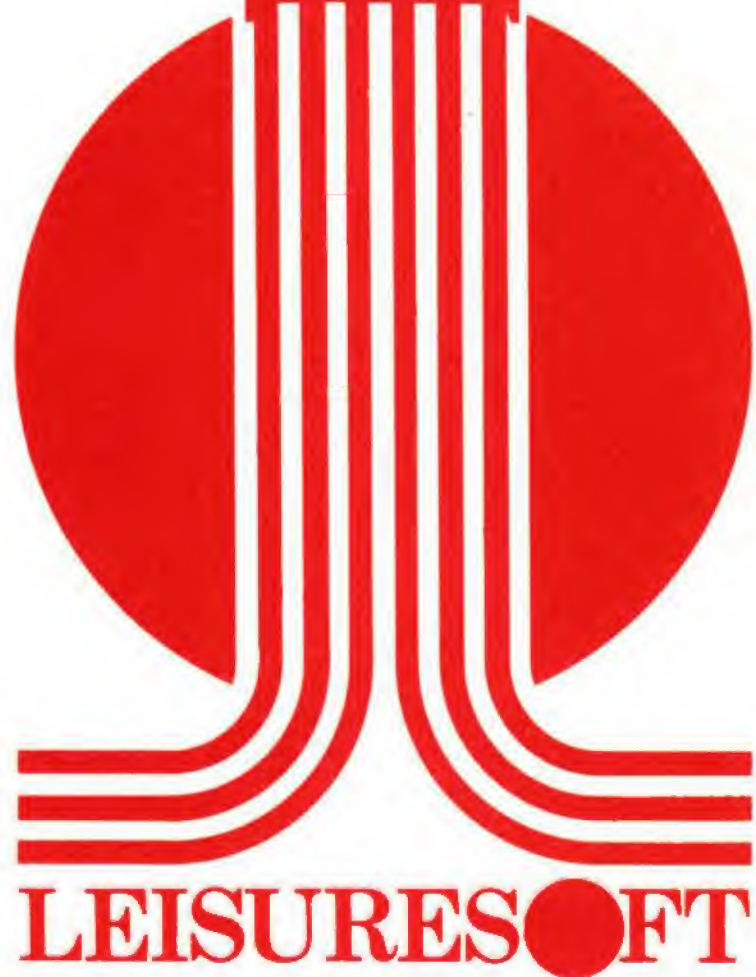
Missundestr. 48

W-4600 Dortmund 1

Tel.: 0231-818023

Öffnungszeiten: Montags bis Freitags von 10.00 bis 18.30Uhr, Samstags von 9.00 bis 14.00Uhr

Expandiert!



LEISURESOFT

Every direction - always forward.



Bis zum Jahr 2000 gerüstet: Leisuresofts neues Domizil.

Leisures Herz: Die Auftragsannahme

Roter Punkt, roter Faden – eine gute Adresse. Was im Juni 1986 in einem Dortmunder Wohnzimmer begann, ein Jahr später in Bergkamen am Rande des Ruhrgebiets in vergrößertem Stil und mit größtmöglicher Effizienz fortgeführt wurde, hat jetzt seinen vorläufig letzten Standortwechsel nach 4703 Bönen vollzogen: die LEISURESOFT GmbH, deutscher Ableger der Northhamptoner LEISURESOFT Ltd. um deren Gründer Ash Taylor. Bis zur Jahrtausendwende jedenfalls solle sich, so Geschäftsführer Ronald Schäfer, „standortmäßig nichts mehr bewegen“.

Wer den 'soften Leisure-Komplex' einmal aus der Nähe begutachten kann, wird davon überzeugt sein, eine Führung durch die 'Büro-' und Lager-Hallen tut ihr übriges dazu: Allein 500 Quadratmeter stehen 'Schäfer, Boschanski & Co.' jetzt für die schnelle, effiziente Abwicklung von Warenein- und -verkauf samt Verwaltung zur Verfügung, auf weiteren 2.500 Metern zum Quadrat (*ein Zwischenboden könnte die Fläche nochmals verdoppeln*) lagert 'Softes' samt Hardware für die breite 'Product-Range'

im Bereich nahezu aller Computersysteme und der kompletten Konsolen-Palette. Letzteres will heißen: *Atari VCS 2600* und *-7800*, *Sega-Master-System* samt *-Mega-Drive* und *Game-Gear*, Nintendos *NES*, den *Game Boy* und, last, but not least, *Ataris Lynx*. Nicht unter den Tisch zu kehren auch das LEISURESOFT-Hauslabel: die **TECHNO-PLUS**-Schiene, übrigens das einzige, was sich im Exklusiv-Vertrieb der Bönener befindet.

Breite 'Product-Range'

Auch Anwender-Software (*sorry, nicht für die Konsolen*) für den HC-Gebrauch kann man in Leisuresofts Endlos-Regalen aufstöbern, in der Regel bis zu einem Verkaufswert von etwa 500 Mark. Alles, was diese Grenze übersteigt, führe dann, so Vertriebsleiter Jürgen Boschanski, zu einem Muß an Kundenservice und Zubehör-Angebot, was den derzeitigen, 70-händigen Mitarbeiter/innen-Stamm ein wenig überfordern könnte. Aber was (*noch*) nicht ist,...

Ja, und während sich bislang die 35 Leisure-Köpfe in Bönens 'heiligen Hallen' eher mal zufällig über den Weg laufen, befassen sich die beiden Chef-Köpfe derzeit mit einer personellen Aufstockung der monströsen Art: 50 sollen es sein, die bis Jahresende Leisuresofts Vertriebs-Kapazität zu optimieren wissen.

LEISURESOFT:

Hat gut Lachen: Geschäftsführer Ronald Schäfer



Auf Direkt-Mailing gesetzt

Neben einem breiten Produkt-Angebot steht ein weiterer Gesichtspunkt an oberster Stelle der Firmenphilosophie (oder -politik?) der Leisuresofts: 'Non-Stop-Shopping', so das Zauberwort. Dahinter verbirgt sich der Aspekt, daß der Einzelhändler alles, was nicht unbedingt zur Hardware gehört, über einen einzigen Lieferanten beziehen kann. Dies setze, so Ronald Schäfer, eine lückenlos funktionierende, intakte und äußerst flexible Lagerhaltung voraus, denn der maximale Umschlagrhythmus für das komplette Warenlager belaufe sich dann auf etwa drei bis vier Wochen. Die zweite Voraussetzung für das 'Non-Stop-Shopping' sei eine Vertriebs-Schiene, die sich zur Zeit gerade in eine Art Direkt-Mailing umorientiere. Weg also von marktbremsenden Exklusiv-Labels und -Verträgen?

Die zielgerechte Ausrichtung eines Vertreibers auf den Einzelhandel erfordere, so Schäfer weiter, zunächst den Schritt zur freien Warenbeschaffung im Sinne von Angebot und Nachfrage. Dies sei auch schon das ganze Geheimnis des bis heute ungetrübten Erfolgs der Herren Schäfer und Boschanski.

Während das Haus in der Vergangenheit in direkter Abhängigkeit zum britischen Mutterhaus und deutscher Großhandelsunternehmen stand, arbeitet man jetzt mehr und mehr mit direkten Vertriebspartnern zusammen. *Microprose, Electronic Arts, Sierra On-Line, U.S.-Gold, Software 2000 oder Magic Bytes*, um nur einige zu nennen, haben sich schon jetzt für diese Schiene entschieden, andere sollen folgen. Darüber hin-



Kompetenz für schwierige Fragen: Uta Nemitz



'Bohrt' nach: ASM-Redakteur Guido Alt



v.l.n.r.: Ronald Schäfer, Jürgen Boschanski, Mats.

aus ist Leisuresoft seit etwa vier Monaten bei gleicher Vertriebspolitik zufriedener Partner des *Markt&Technik*-Labels *MSPI*.

Binnen 24 Stunden

Ansonsten, so Boschanski und Schäfer gelassen, sei eigentlich alles beim alten geblieben. Noch immer, und das solle auch immer so bleiben, trage man im Hause größte Sorge für schnellstmögliches Mailing englischer Produkte an hiesige Einzelhändler. Neuerscheinungen aus U.K. beispielsweise benötigen über Bönen oft kaum mehr als 24 Stunden, bis sie Deutschlands Schaufenster-Auslagen erreichen. Die Flieger machen's möglich.

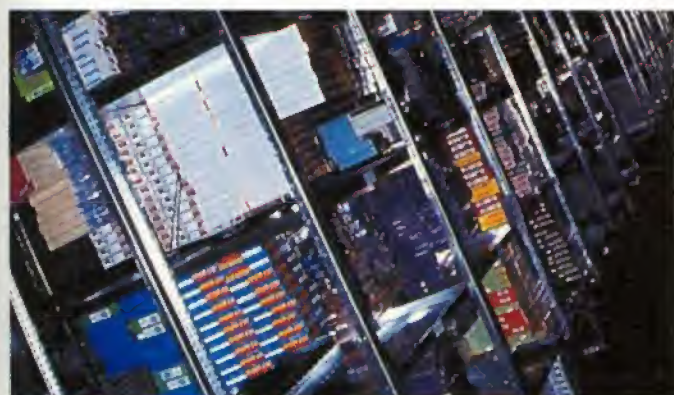
Für den Europäischen Binnenmarkt, der ja inzwischen nicht mehr langsam, sondern nur noch gewaltig auf die deutsche Wirtschaft zukommt, ist das Haus also vollends gerüstet. Der Wermutstropfen der ganzen Geschichte: viele interne Dienst- und Verwaltungswege sind einfach aufgrund der räumlichen Ausdehnung komplett neu zu managen, und der familiäre, sehr persönliche Charakter der einstigen Wohnzimmer-Firma wird sich mehr und mehr in Wohlgefallen auflösen. Wie lange wird es wohl dann noch dauern, bis der erste Flieger aus UK unter feuerwehrrotem „Leisure-Airlines“-Banner fliegt?

MATTHIAS SIEGK

gesetzt...



Auf direkten Kurs



Wenn auch die Chefs mal Hand anlegen, sind volle Lager und reibungsloser Versand garantiert...
Fotos: gag/mats

Wial

Versand Service



Fast drei Jahre gibt es ihn nun schon, den **WIAL-VERSAND-SERVICE** aus Gröbenzell, und in dieser recht kurzen Zeit entwickelte er sich zu einem der beliebtesten deutschen Versandhäuser (laut ASM-Jahresumfrage). Grund genug, um die zweite Competition steigen zu lassen und ein paar heiße Sachen zu verlosen!

Und zwar: 1. Preis: einen CD-Player von PHILIPS

2. + 3. Preis: je einen NINTENDO GAME BOY

4. + 5. Preis: je einen SONY-Walkman

5. - 10. Preis: je einen 10er-Pack MAXELL Metall-Audiokassetten

11. - 40. Preis: je zwei megastarke SONY-Metall-Audiotapes

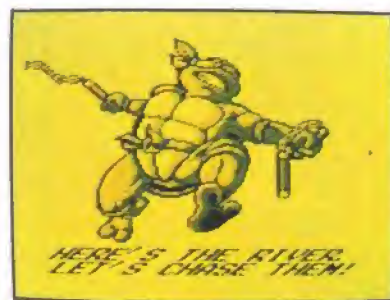


Na, das läßt sich doch sehen, oder? Doch bevor Ihr gewinnen könnt, müßt Ihr zwei Fragen beantworten:

1. Welchen Platz hat der Versand bei der ASM-Jahresumfrage belegt? (Tip: steht im Feedback der ASM 4/91)
2. Das wievieljährige Jubiläum feiert der WIAL-VERSAND in diesem Jahr?

Die Postkarte geht an den Tronic-Verlag, Kennwort: **WIAL-COMPETITION**, Postfach 870, 3440 Eschwege. Einsendeschluß ist der 31. August 1991. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Das ist das Original



Ihr wollt Spaß!

Ihr wollt Euch nicht mit öden Spielen langweilen.
Ihr wollt wissen, wie ein Spiel so richtig abläuft.
Ihr wollt das Original.

Mit **deutscher Spielanleitung**, damit klar ist,
wie's geht.

Das sind die superstarken Spiele von KONAMI.
Action, Abenteuer, Spannung, Spaß.
Mit dem Kinohit Teenage Mutant Hero Turtles.

Viele weitere Spiele gibt's: Motocross Maniacs,
Bad'n Rad Skate or Die, Nemesis, Castlevania
und Quarth, der neueste Top Hit.
Alle Spiele in Original Qualität.



Teenage Mutant Hero Turtles TM Mirage Studios, USA.
All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI
under license from Mirage Studios USA.
Exclusively licensed by Surge Licensing Inc.

Und was will Euer Game Boy?
Den Case Boy von KONAMI.
Da ist er sicher geschützt.
Super für unterwegs.



KONAMI

Superstarker Videospielspaß



Weitere Informationen bei: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 56 01 80, 6000 Frankfurt 50, Telefon D-069/95 08 12-0, Telefax D-069/95 08 12-77





CONTACT

Biete Software

Du suchst alte und neue Spiele für Deinen C-64? Dann schreib an G. Hall, Postfach 36, A-1108 Wien und Du erhältst umgehend eine kostenlose Liste auf Disk!

***Amiga* Topaktuelle Software *** günstig * 48 Stunden Schnellservice, zuverlässig, regelmäßige Infodisk. L. Gronau, Postfach 179, 1112 Wien oder Wien 0222 73 66 045.

Ihr sucht, wir haben alte und neue Amiga 500 Soft 100% virenfrei, ob Anwender oder Spiele, Orig. oder PD. Anfragen unter L. Gronau, Postfach 170, A-1112 Wien.

Amiga 500 Topaktuelle Soft, New Games and to Apply. 100% virusfrei. To write: L. Gronau, Postbox 179, A-1112 Vienna.

**** PC-MSDOS **** Neueste PC-Software (auch ältere vorhanden) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei: Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien, Kennwort "PC". *** PC *** MS-DOS ***

*** ST-Orig. * je 30 DM *** Midwinter, Player Manager, RVF, Pirates, UMS, Gravity, Imperium, Star Flight, Orbiter, Supremacy, Their finest h., Interphase, S. Geisberger, Glonner Str. 13, 8018 Grafting, 08092/31832.

Hey Freaks! Die geilsten Intros - Demos - Megademos - Games gibts bei: Bernd Matera, Kirchberg 7, 8771 Erlenbach, Call: 09891/7326, Only Amiga. Write or die!!!

MS-DOS, Windows, beid. orig. verschw. 100 Disks 5 1/4" schw/geb + 10er Boxen, Plastik, 100 Disks 5 1/4" + 3 Begleithefte, orig verschweißt (Utilities/Spiele/uvn. Tel: 0231/285061, Bastian Pelka, Töllenkamp 2, 4600 Dortmund 3.

PC Engine Super Grafx 250 DM PC Engine CD ROM mit 5 Spielen 450,- DM, 15 PC Engine-Spiele je 40 DM, 12 Sega Mega Drive Spiele ab 30 DM, Master System Converter für Mega Drive 65 DM. Tel: 0761/584197, Andreas Geiger, Glotterpfad 13, 7803 Gundelfingen.

PC Engine Super Grafx 250 DM PC Engine CD ROM mit 5 Spielen 450,- DM, 15 PC Engine-Spiele je 40 DM, 12 Sega Mega Drive Spiele ab 30 DM, Master System Converter für Mega Drive 65 DM. Tel: 0761/584197, Andreas Geiger, Glotterpfad 13, 7803 Gundelfingen.

PC Engine Super Grafx 250 DM PC Engine CD ROM mit 5 Spielen 450,- DM, 15 PC Engine-Spiele je 40 DM, 12 Sega Mega Drive Spiele ab 30 DM, Master System Converter für Mega Drive 65 DM. Tel: 0761/584197, Andreas Geiger, Glotterpfad 13, 7803 Gundelfingen.

Verk. 22 PD auf 10 x 3,5" DD z.B. Baufinanzierung, Image 3D, KFZ Formulare, Vokabeltrainer, Schach, inkl. Porto für 25,- D, Madel, Sandweg 12, 3325 Lenggde 4.

Amiga: Verk. Powermonger 40 DM, Legend of Faerghail 40 DM, Thunderblade 20 DM. Thomas Ritt, Ziegelhütten 20, 8459 Ethelwang. Tel: 09663/499 ab 18.00 Uhr.

SUPER FAMICOM, Sega, PC-Engine, NEO GEO. (Ver)kaufe, tausche Module. Suche/verkaufe Konsolenbestände. Suche PC-Engine GT. Su. Famicom an die Stereoanlage kein Problem. Interesse? Tel: 02622/83517. Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22.

Was ist besser als ein Neo Geo? Spielhallenplatinen! Ich suche, verkaufe solche Platinen. Außerdem verkaufe ich Konsolen für Automatenplatinen. Interesse? Tel: 02622/83517. Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22.

***** Amiga *** Topaktuelle Amiga-software günstig abzugeben.** Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! ***Amiga***

***** Amiga *** Topaktuelle Amiga-software günstig abzugeben.** Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! ***Amiga***

***** Amiga *** Topaktuelle Amiga-software günstig abzugeben.** Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! ***Amiga***

***** Amiga *** Topaktuelle Amiga-software günstig abzugeben.** Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! ***Amiga***

***** Amiga *** Topaktuelle Amiga-software günstig abzugeben.** Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! ***Amiga***

1400 Superpokes für nur 10 DM (C-64) Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen. 10 DM an Chris Lindhoff, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt.

Endlich ist sie da: Die Tricks + Tipsliste für alle Amigas. Über 700 Cheats, Codes, Lösungen f. viele Spiele f. 10 DM an C. Lindhof, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt.

Amigall Austria Wir haben die neuesten Games für Euren Amiga. Für Infos schreibt an: B. Ugoysek, Postfach 333, A-9021 Klagenfurt, Österreich.

PC-Games!! PC-Games!! Topaktuell, Gratisliste verlangen oder einfach Neuheiten verlangen! C.O.M.A., Grbic Milha, Postfach 114, CH-8854 Siebnen.

Verkaufe und tausche Game-Boy und Nintendo Spiele G. Steiner, J.J. Balmerstr. 3, CH-4002 Basel, Tel: 061/3313888

PC-Games!! PC-Games!! Topaktuell, Gratisliste verlangen oder einfach Neuheiten bestellen! C.O.M.A., M. Gribic, Postfach 114, CH-8854 Siebnen.

Verkaufe für je 5 DM Programme: WM-Fußballmanager, Spiel des Wissens, Wirtschaftsmanager, Aktienmanager, Eishockeymanager (no Raubsoft) Schreibe an: Frank Kury, Blasiwald 8, 7808 Waldkirch 2.

THE SOFTWARE MANIACS »HOTLINE«

DIE SPEZIALISTEN 030/6944862

	PC	Amiga	ST		PC	Amiga	ST
Amiga Speichererweiterung	-	94,95	-	Dungeonmaster	94,95*	62,95	62,95
Bandit Kings of Anc. China	84,95	79,95	-	Eye of the Beholder	69,95	67,95	-
Bards Tale 3	69,95	69,95	-	F-15 Strike Eagle 2	82,95	79,95	79,95*
Bards Tale 4 (Dragon Wars)	69,95	65,95	-	Falcon 3.0	84,95*	-	-
Battle Isle	69,95	65,95	-	Fate - Gates of Dawn	72,95*	65,95*	65,95*
Birds of Prey	i.V.	i.V.	-	Flight of the Intruder	84,95	69,95*	69,95*
Buck Rogers	71,95	71,95	-	Ghengis Khan	84,95	79,95	-
Cadaver Leveldisk	-	39,95	39,95	Gods	-	65,95	65,95
Castles	79,95	69,95*	-	Great Courts 2	70,95*	65,95	65,95
Centurion Def. of Rome	69,95	65,95	-	Gunsip 2000	89,95*	-	-
Champions of Krynn	65,95	65,95	72,95*	Heart of China	89,95	-	-
Chaos Strikes Back	-	59,95	62,95	Jetfighter 2	84,95	-	-
Chuck Yeagers Air Combat	79,95	-	-	Kings Quest 5	89,95	-	-
Crystals of Arborea	67,95*	62,95	62,95*	Lemmings	72,95	59,95	59,95
Curse of the Azure Bonds	59,95	69,95	72,95	Links (neue Kurse da)	89,95	-	-
Death Knights of Krynn	72,95	69,95*	-	M1 Tank Platoon	84,95	69,95	69,95
3-D Construction Kit	124,95	124,95	99,95	Mario Andretti Racing	69,95	65,95*	-
Dragonflight Special Edition	-	59,95	59,95	Megatraveller 1	80,95	67,95	67,95

Neu: Joysticks + Hintbooks !!

Wir haben mehr auf Lager !!

! Neu im Programm !

Lynx ★ Mega Drive ★ NES ★ Game Boy ★ Game Master ★ Gear System ★

	PC	Amiga	ST		PC	Amiga	ST
Midwinter 2	79,95*	69,95*	69,95*	Space Quest 4	89,95	-	-
Might & Magic 3	84,95*	-	-	Spirit of Adventure	72,95*	65,95	65,95
Monkey Island (Ult.)	79,95	59,95	72,95	Their Finest Hour 1	69,95	69,95	69,95
M.U.D.S.	74,95	65,95	65,95*	Toki	-	64,95*	64,95*
NAM 1965-75	79,95	69,95	69,95	Transworld	69,95	65,95	65,95
Pirates	59,95	59,95	59,95	TV Sports Baseball	79,95*	69,95*	-
PGA Tour Golf	69,95	65,95	-	TV Sports Rollerbabes	79,95*	69,95*	-
Pool of Radiance	64,95	64,95	64,95*	Ultima 5	70,95	69,95	70,95
Powermonger Data Disk	-	39,95*	-	Ultima 6	79,95	79,95*	-
Quest for Glory 2 (Sierra)	89,95	89,95	89,95*	Ultima W1 Savage Empire	79,95	-	-
Railroad Tycoon	79,95	74,95	79,95*	Ultima W2 Martian Dream	89,95	-	-
Red Baron	89,95	-	-	UMS 2	79,95	69,95	69,95
Rings of Medusa 2	72,95*	64,95*	64,95*	Warlords	69,95	65,95	-
Secret of the Silver Blades	65,95	65,95*	65,95*	Wing Commander	79,95	79,95*	-
Silent Service 2	80,95	79,95*	79,95*	Wing Com. Secr. Mission 1 o 2	44,95	-	-
SimCity Architecture 1 o 2	39,95	39,95	39,95*	Wizardry 6 - Bane o Cosmic I	79,95	79,95	-
Sim Earth	89,95	i.V.	i.V.	Wizardry 1-5 je	49,95	-	-
Soundblaster	350,-	-	-	Wonderland	82,95	72,95	72,95

Täglich Neuheiten !!

Über 400 lieferbare Spiele !!

Der Versand erfolgt per Nachnahme, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Preise gelten solange Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 8 DM Versandkosten, bis 200 DM: 6 DM, bis 400 DM: 4 DM, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Unsere Hotline ist 24 Std. täglich und 7 Tage die Woche für Euch geschaltet. Live erreicht ihr uns Montag, Donnerstag, Freitag 13 bis 20.00 Uhr sowie Dienstag, Mittwoch 16.00 bis 20.00 Uhr. Quitt. Nach der Wertschätzung besonders, versucht auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Mit Sternchen gekennzeichnete Games waren bei Anzeigenschluß (24.06.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen meistens erhältlich. Seid ihr zufällig in Berlin, kommt ihr die Games auch (bitte anrufen) selbst abholen. Inhaber: Gerd J. Hirtling, Pyls 10b

Verkaufe Amiga-Originale: Cadaver 40,-, Das Boot 50,-, Pläne für Buck Rogers 10,- sowie die dt. Anleitung für DM 10,-. Willy Schicker, Kirchplatz 16, 8370 Regen. Tel. 09921/7284.

Tetris! Die bisher beste Tetris-Variante; mit 2-Player-Option, Next-Anzeige, Supergrafik + Sound, etc. M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Preis: 10,- DM plus Porto! The Amiga - No. 1!

Monopoly - Das klasse Brettspiel endlich in der wohl genialsten Amiga-Version mit toller Grafik, Benutzerführung, etc. M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM plus Porto!

Glücksrad!! Spielen Sie das SAT-1 Spiel zu Hause... + gewinnen Sie! Supergrafik, Sprachausg., Begr. editierbar. M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Preis: 10 DM plus Porto! Amiga is it!

Schlüpfen Sie in die Rolle von Captain Kirk! Mit dem Supergrafik-Adventure "Raumschiff Enterprise" natürlich! Inkl. zwei randvolle Disks 12 DM! M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Amiga!

Super Demomaker für Amiga mit vielen Funktionen! (Soundtr.-Module + IFF-Grafiken laden, massig Effekte, etc.) Nur 10 DM plus Porto! M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. U must try it.

Sega Game Gear + Super Monaco GP Mickey Mouse + Baseball + Wonderboy + Columns + Garantie. Originalverpackt NP 620 DM!!! Nur 400 DM, Tel: 089/1665386, nach 2! Franz Offergeld, Nibelungenstr. 22, 8000 München 19.

Verschenken werden wir nichts, aber wir haben günstige Preise, aktuelle AMIGA-Spiele und hohe Zuverlässigkeit! Schnelle Erledigung bei: C. Ruff, Postfach 586, A-4840 Vöcklabruck.

Verkaufe C-64 Originale: Die Hard (35 DM), Power Drift (35 DM), Ghostbusters II (40 DM), Ninja Warriors (35 DM), MYTH (35 DM), Back to the Future II (35 DM) und das Amigaoriginal Bloodwych (20 DM). Tel: 06355/856, Kai Reinhardt, Hauptstr. 54, 6719 Rüssingen.

Verkaufe C64 Discsammlung wegen Systemaufgabe! Info gegen Rückporto: Andreas Magerl, Hochplattenweg 4, 8212 Übersee.

Amiga * Amiga *** Amiga ***** Amiga, Card Games, P.P. Hammer, Toki, master og the Town, Armour Gedd. Gratisliste anford. bei W. Koller, PF 231, 1142 Wien, Austria.

Amiga * Amiga *** Amiga ***** Amiga, Trivia Game Show, Dynamice Dick, Caracharodon, Shadow Danger, Gods. Gratisliste anford. bei W. Koller, PF 231, 1142 Wien, Austria.

Amiga * Amiga *** Amiga ***** Amiga, Warzone, Pro Flight, Argonaut, The Cardinal of the Kremlin, Gratisliste anford. bei W. Koller, PF 231, 1142 Wien, Austria.

Amiga * Amiga *** Amiga ***** Amiga, Eye of the Beholder, sea Lance, Stormball, Asteroids, Rectangle, Gratisliste anford. bei W. Koller, PF 231, 1142 Wien, Austria.

Programmiere Intros, Demos, Menüs (Amiga): Manuel Weiner, Triberger Str. 3, 7807 Elzach 3, Tel: 07682/1400 - Gratis Demo-Disk gegen Leerdisk u. frank. Rückumschlag.

!!! Amiga !!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Uitz Heinz, PF 13, A-1145 Wien.

!!! Amiga !!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Uitz Heinz, PF 13, A-1145 Wien.

!!! Amiga !!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Uitz Heinz, PF 13, A-1145 Wien.

*****Amiga! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

*****Amiga! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

*****Amiga! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

*****Amiga! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

Amiga-User aufgepaßt Unicorn-PD, der Super-PD-Versand mit Club. 1000 Disks im Angebot, ab 0,5 DM je Disk. Katalog für 1 DM. Unicorn Amiga, Torsten Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1.

Originalprogramme für den Amiga: Deluxe Paint 3 dt. 150 DM; Turpb Print Prof. 120 DM; Data Beckers Demom. (+ Buch) 45 DM; Amiga Super Base (+ Buch) 60 DM; Amigatools 30 DM; Champions of Krynn, Pool of Radiance & Curse of Azure Bonds je 40 DM. Alles Originalverpackt! Call: 0234/532480 (19-22h) Fax 0234/541336. Unicorn, Torsten Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1. Preise incl. Porto & NN. Solange Vorrat!!!

Der C=64 soll tot sein? Für uns noch lange nicht! 180 Disksides an Super-PD vorhanden! Katalog gg. Rückporto bei: Unicorn-PD C=64, Torsten Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1.

Super Demo- & Bootmaker für den Amiga Viele Funktionen, massig Effekte, musik, uvm. Incl. gedruckter Anleitung für 10 DM bei Unicorn, T. Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum.

100 super-Utilities & Games für den Amiga. 10 randvolle Disketten zum Preis von nur 20 DM (bar/Scheck) oder NN (+ 5 DM) bei: Unicorn, T. Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum.

Habe immer neuesten Modem-Stuff für Amiga (0 Tage alt)! Verlangt Info bei Ralph Häfliger, Sonnenweg 4, CH-5033 Buchs, Schweiz! Achtung, nur Abos, keine Einzelgames! Nur das neueste!!!

***** Amiga Austria Amiga ***** Die topaktuellste aber auch ältere Software gibt es am günstigsten bei Postfach 14, A-2481 Achau. Fordere eine Gratisliste an!!!

Wir bitten unsere ausländischen Kunden

die Rechnungen **nur noch** als S.W.I.F.T-Zahlungen an die DG-Bank Kassel zu leisten! Schecks können **leider nicht mehr** angenommen werden.

Bankverbindung:

Empfänger: Tronic Verlag
Institut: Raiffeisenbank Eschwege eG
S.W.I.F.T-Code: DGBKDEFF520
Telex: 992446 dgbk d

Fairlight - die beste Lösung für allerneueste Amiga + MS-DOS Software! Schreibt an: Fairlight, Norbert Marquardt, Box 6, 23600 Hollbiken, Sweden. Der Versand erfolgt aus Deutschland! Only latest Modem Wares!!!

Zur Zeit 472 Disks! Preise zw. 2,00 und 1,20 DM! Alles Top-PD! Liste kommt gg. 2,- DM RP! M. Mättner, Gartenstr. 3, W-6108 Gräfenhns. Nur C-64 Disks! Liste-Disk: 2,40

ST-Originale: Kick Off, Bundesliga Manager, Action Service, Jean of Arc, Ultima 3,4, Kings Quest 1-4 je 25-45 DM. Ruft an! Tel: 04461/81657, Mirko Konopka, G.-Heinemann Str. 11, 2948 Scharrens 1.

!!! Amiga !!! No one Mine, Arnhem. Predator II, Kings Bounty, Conflict, Topperpede, Lords of Chaos, Zerg, Gratisliste anfordern bei W. Koller, PF 231, 1142 Wien, Österreich.

!!! Amiga !!! Quick & Silva, Antares, Ghost Battle, Hero Quest, Into the Frustrated Mines, Killing Fields, Moria. Gratisliste anfordern bei W. Koller, PF 231, 1142 Wien, Österreich.

Amiga * Amiga *** Amiga ***** Amiga *** Anwender * Anwender * Anwender * Anwender Gratisliste anfordern bei W. Koller, PF 231, 1142 Wien, Österreich.

!!! Amiga !!! Twintris, Moonbase, Jahngr Khan Squasch, Wizards World, Trek Trivia, Centurion, Toki, Cubix. Gratisliste anfordern bei W. Koller, PF 231, 1142 Wien, Österreich.

!!!Amiga!!! Squarestone, Feme Fatal, Prehistorik, Crossfire, Crime Poes, Not Pay, Fast Eddies Pool & Billiar Gratisliste anfordern bei W. Koller, PF 231, 1142 Wien, Österreich.

Biete an neueste Software zu Superpreisen. Auf dem Atari ST. (Wo sonst) Info gegen 1 DM Rückporto bei: C. Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg.

Biete an: Lösungen zu: Larry 1-3, Kings Quest 1-4, Loom, Police Quest 2, Elvira je 10 DM bei C. Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg.

PC: Lemmings, Wing-Commander, KQ 1-3, KQ4, Silent-S2 (50 DM) Silent-S1, Grand-P-Circuit (25 DM), Turbo-Pascal 5,5 (130 DM). René Ruppert, Rübezahweg 5, 8209 Stephanskirchen, Tel: 08036/7035.

Eine Mega-Gratisliste sollte auch den hinterletzten von Euch überzeugen! Amiga Prgs, Anl., Starthilfe usw. Spitzensoft zum Coolfrost-Preis. S. Daco, Brunnenstr. 46, 4690 Herne 1 (Am Kiosk)

Egal ob User, Zocker, Simulant o. Action-Fan, ich habe genau das, an Amiga Prgs, was Du willst! Liste gratis! Super-service, Bertrauen, Speed!!! S. Daco, Brunnenstr. 46, 4690 Herne 1 / Am Kiosk

Amiga-Wahn! Ein gigantisches Softwarespektrum in einer 4000 Titel starken Power-Liste (gratis) gepreßt! Tips, Anl. + Prgs zu Low-Down Kursen A. Jung, Brunnenstr. 46, 4690 Herne 1 (Am Kiosk)



INH.: C. WAGNER

AMIGA 500	777,-
AMIGA 2000	1398,-
AMIGA Color-Monitor (incl. Kabel)	498,-
AMIGA 24-Nadel-Drucker	598,-
AMIGA HF-Modulator	59,-
AMIGA Netzteil	129,-
AMIGA Mouse	59,-
AMIGA Joystick (Compet. PRO 5000)	29,-
AMIGA 4-Spieler-Adapter	19,-
AMIGA Abdeckhaube (massiv)	19,-
AMIGA-Zweitlaufwerke:	
A 500 3,5" intern (einfach einsetzen)	155,-
A 2000 3,5" intern (einfach einsetzen)	144,-
A 500/2000 3,5" (S-line), abschaltb., Bus, Kontrollampe)	155,-
AMIGA-Speichererweiterungen:	
A 500 abschaltb., Uhr, auf 1 MB	77,-
A 500 abschaltb., Uhr, Megachips, auf 1 MB	99,-
A 500 abschaltb., Uhr, int., auf 2,3 MB	277,-
A 2000 b. 8 MB bestückb., m. 2 MB best.	349,-
AMIGA-Festplatten:	
A 500 (incl. Speicherw. auf 1 MB) 20 MB	849,-
(incl. Speichererw. auf 1 MB) 40 MB	998,-
(incl. Speichererw. auf 1 MB) 105 MB	1449,-
A 2000	40 MB 698,-
	105 MB 1198,-

AMIGA-Software (solange der Vorrat reicht) z. B.:
Secret of Monkey Island 64,90
Their finest hour 64,90
Railroad Tycoon 74,90
F-15 Strike Eagle II 74,90
3er Spielepack unserer Wahl 45,-
5er Spielepack unserer Wahl 70,-
SEGA MEGA DRIVE (dt. Version + 1 Spiel) 444,-
NN + 6,90 / Vork. + 4,- / Ausland + 12,-
Schnellsendungszuschlag + 5,50 DM
Am Klarensprung 11, 5620 Velbert 1
Mo-Fr 10-14 u. 17-20 Uhr / Sa 9-12 Uhr
Telefon 02051/855 11
Fax 02051/855 25
(24 Stunden Bestellannahme)
Änderungen und Irrtümer vorbehalten



total!

Theo
KRANZ
VERSAND

STO

MEGA DRIVE deutsch
incl. Set Spiel
389.-DM

Tel.: 09 31/ 57 16 01

Juliuspromenade 11 8700 Würzburg

Demnächst:

Mega Drive: Sonic T.H., Star Control, Fantasia, Alien S., Phantasy Star 3, King's Bounty, Westle War, Saint Sword
PC: F-15 Strike Eagle II, Gunship 2000, Falcon 3.0, Wing Commander II, Chuck Yeager's Air Combat
PC-Engine: Legend of Hero Tonma, Bonk's Revenge, Power 11 Soccer, Y'S III (CD ROM)
Lynx: W. Soccer, Warbirds, Ninja Gaiden
Game Gear: Out Run, J.M. Football, Pac Man
Game Boy: WWF Superstars, NBA All Star Challenge.
NES: Mega Man 2, Duck Tales, Battle of Olympus
NEO GEO: King of the Monsters, Sengoku, Raguy

NEU

Game Gear incl. Columns 289,-
CDTV bei uns erhältlich

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSEN PREISLISTEN FÜR AMIGA, PC, NINTENDO, SEGA MASTER, SEGA MEGA DRIVE, PC-ENGINE, ATARI LYNX UND GAME BOY AN. VERSAND PER NN.

8.-DM/BEI VORK. 4.-DM. PREISÄND. IRRTÜMER VORBEHALTEN. Der Gebrauch von Hochfrequenzgeräten ohne FZZNR kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden!

Hallo! Falls Du Top PD für Deinen 64 suchst bist Du hier richtig: Jens Neumann, Beuneweg 21, 6108 Gräfenhausen. Liste gibt's gegen 1 DM (Papier) oder 2,50 DM (Disc).

!! Amiga aufgepaßt !! Topaktuell Games, Anwender, Anleitungen, ständig den neuesten Stoff. International erste Adresse - Gratisliste anfordern R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

!! Amiga aufgepaßt !! Topaktuell Games, Anwender, Anleitungen, ständig den neuesten Stoff. International erste Adresse - Gratisliste anfordern R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

!! Amiga aufgepaßt !! Topaktuell Games, Anwender, Anleitungen, ständig den neuesten Stoff. International erste Adresse - Gratisliste anfordern R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

!! Amiga aufgepaßt !! Topaktuell Games, Anwender, Anleitungen, ständig den neuesten Stoff. International erste Adresse - Gratisliste anfordern R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

*****Amiga! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

*****Amiga! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

*****Amiga! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

*****Amiga! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

!!! Amiga !!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anl. und Software. Gratisliste anfordern. Uitz Heinz, PF 13, A-1145 Wien.

!!! Amiga !!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anl. und Software. Gratisliste anfordern. Uitz Heinz, PF 13, A-1145 Wien.

!!! Amiga !!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anl. und Software. Gratisliste anfordern. Uitz Heinz, PF 13, A-1145 Wien.

!!! Amiga !!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Uitz Heinz, PF 13, A-1145 Wien.

Verk. Atari ST Softwa.-M1 Tank Platoon 45 DM, Great Courts II 45 DM, Loom 45 DM, Their Finest Hour 45 DM, Midwinter 35 DM, Cong. Of Camelot 45 DM, Star-Flight 25 DM, Elite 25 DM, Paris-Dakar 35 DM, Mic 29 Fulc 45 DM! Tel: 0031/45463409, Paul Michael, Holzstr. 130, NL-6461 HS Kerkrade

-- Kostenlos -- Sehr umfangreiche Amiga-Software-Liste auf Diskette. Gratis! Jetzt anfordern bei: Dierk Elbers, PO Box 178853, 2090 Winsen/Luhe.

- SCHWEIZ - Verkäufe billig die neueste Software. Schreibt an: STAR-FOX, Jojo Merkel, PF 139, 4153 Reinach oder ruft CH-061-711-43-78 an.

CH - Amiga-Software - Amiga-Software - Verkäufe Amiga Software, neueste Modern Importe. Pro Disk ab 1.20 Fr. Verlangen Sie Info: Manfred Huber, Rest. Moos, CH-3920 Zermatt.

Hallo Amiga Fan! Habe einfach alles, was Dein Herz begehrt. Von Tophits bis Evergreens!!! Gratisliste anfordern: Graf Johann, PF 61, A-1053 Wien.

Hallo Amiga Fan! Habe einfach alles, was Dein Herz begehrt. Von Tophits bis Evergreens!!! Gratisliste anfordern: Graf Johann, PF 61, A-1053 Wien.

Hallo Amiga Fan! Habe einfach alles, was Dein Herz begehrt. Von Tophits bis Evergreens!!! Gratisliste anfordern: Graf Johann, PF 61, A-1053 Wien.

Hallo Amiga Fan! Habe einfach alles, was Dein Herz begehrt. Von Tophits bis Evergreens!!! Gratisliste anfordern: Graf Johann, PF 61, A-1053 Wien.

Ich biete ST + C-64 Soft zu superbilligen Spottpreisen (C64). Liste (System angeben) bei: Vale Kosau Gonzales, Schillerstr. 15, 2800 Bremen 1 (Maybe we can swap on C-64. Wiggle it, just a little bit, yea)

Ich biete ST + C-64 Soft zu superbilligen Spottpreisen (C64). Liste (System angeben) bei: Vale Kosau Gonzales, Schillerstr. 15, 2800 Bremen 1 (Maybe we can swap on C-64. Wiggle it, just a little bit, yea)

Verkaufe Org. Soft!!! Manchester Utd + Hard Driven + Tie Break + Player manager + Football manager je 25 DM. Lords of the Rising Sun für 30 DM. Tel: 069/432041 ab 19 Uhr, Björn Seehausen, Wittelsbacherallee 60, 6000 Frankfurt/M. 60

MS-DOS-Originale max 1/2 Jahr, Wing-Commander, Buck Rogers, T. Finest Hour, Elite-Gold zusammen: DM 180,00, einzeln: 50 DM Tel: 0202/660921, evtl: Anrufbea. Uwe Schönwandt, Liegnitzer Str. 34, D-5600 Wuppertal 2.

Ich verkaufe Disketten für 5 DM das Spiel. Alles für 64er. Christian Buß, Von Bodelschwingstr. 11, 5000 Köln 80.

Sucht Ihr immer die neuesten Demos für den Amiga? Pro Disk 1,50 DM. Im Abo billiger. Mehr Info gegen 1 DM Rückporto bei: Marc Vasters, Fichtenweg 36, 4290 Bocholt. Sanity Rulez!

Achtung: Amiga-C64-Atari ST User. Alte bis neueste Soft + Anleitungen zu besten Konditionen. Fordert Info von Robert Tremel, PF 99, A-1183 Wien (Computertyp angeben).



Wir informieren erst – und versenden dann

AMIGA ATARI PC

☎ 030 / 451 82 98
☎ 030 / 451 82 99
Fax 030 / 451 82 93

Info anfordern

TK Soft Tisma & Kühn, Afrikanische Straße 158, 1000 Berlin 65

TERMINE

Die ASM-Ausgabe 10/91 erscheint
am 13. September 1991

Anzeigenannahmeschluß
für die Ausgabe 10/91 ist der
31.07.1991

TERMINE

DER ETWAS ANDERE VERSAND!

24-Stunden Service!

Wir garantieren, daß jede Bestellung spätestens 24 Stunden nach Eingang unser Haus verläßt, sofern lieferbar. Auf alle gekauften Artikel erhalten Sie natürlich volle Garantie. Hier ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Programm:

NINTENDO GAMEBOY

Grundgerät incl. Spiel "Tetris"	159,00
Batterieset mit Netzteil	75,00
Gürteltasche	32,95
weitere Spiele:	
Alleyway, Golf, Pinball, Oix,	
Solar Striker, Super Mario Land,	je 49,00
Tennis, Wizard & Warriors	
Buraifighter Deluxe, Chessmaster,	
Dr. Mario, Gargoyle's Quest,	
King of the Zoo	je 54,00

ATARI POWER PACK

Compilation mit 20 Super-Spielen original von ATARI	99,00
z.B. Gauntlet II, Outrun, Space Harrier, Starglider, Afterburner	

PUBLIC DOMAIN

Aus unserer umfangreichen PD-Sammlung für den ATARI ST kostet
JEDE DISKETTE nur 5,00

DIE JOYSTICK-PARADE

Advanced Gravis Joystick PC	125,00
Advanced Gravis Joystick ST/AMIGA	125,00
Quickjoy junior ST	7,50
Quickjoy 2 ST	13,00
Quickjoy Top STAR ST	45,00
Quickjoy M 5 PC	45,00
Competition Pro 5000 ST	25,00
Competition Pro 5000 Clear ST	30,00
Competition Pro STAR	40,00

Kostenlose Kataloge für PD, Bücher, Hardware, und Software bitte getrennt unter Angabe Ihres Computertyps anfordern. Lieferung per NN zzgl. 7,- DM Versandkosten. Bei Vorauskasse zzgl. 3,- DM, ab 100,- DM Bestellwert versandkostenfrei. Auslandsversand grundsätzlich zzgl. 15,- DM Versandkosten.

COMPUTER-VERSAND
Schlichting
...der etwas andere Versand

Rund um die Uhr: ☎ 030 / 786 10 96

Playsoft-Studio-Schlichting
Computer-Software-Versand GmbH
Postanschrift / Ladengeschäft: Katzbachstraße 8
D-1000 Berlin 61

Fax: 030/786 19 04 · Händleranfragen erwünscht

SPIELESOFTWARE: ST / PC AMIGA

3 D Construction Kid	130,-	170,-	170,-
Airline Transport Pilot	-	125,-	-
Bane of the Cosmic Forge	-	95,-	115,-
Das Boot	-	119,-	80,-
Chess Simulator	85,-	85,-	85,-
Elite	65,-	80,-	80,-
F-15 Strike Eagle II	-	115,-	105,-
F-16 Falcon	80,-	115,-	95,-
F-16 Falcon Miss. Disk I o. II	65,-	-	65,-
F-19 Stealth Fighter	95,-	115,-	95,-
Great Courts 2	89,-	-	90,-
Jet Fighter II	-	115,-	-
Kings Quest V	-	115,-	-
Lemmings	79,-	-	65,-
Links	-	115,-	-
Links Zusatzdisk je	-	50,-	-
Megatraveller	85,-	105,-	85,-
Mig 29 Fulcrum	110,-	120,-	110,-
Powermonger	95,-	-	95,-
Railroad Tycoon	-	115,-	109,-
Secret of the Monkey Island	95,-	75,-	95,-
Sim Earth	-	130,-	-
Skull & Crossbones	89,-	-	89,-
Speedball II	85,-	-	85,-
Supremacy	99,-	119,-	95,-
Team Suzuki	75,-	-	75,-
Team Yankee	95,-	105,-	95,-
UMS 2 At War	75,-	90,-	75,-
Wonderland	99,-	115,-	99,-
Wing Commander	-	119,-	-
Wing Comm. Secret Miss.	-	45,-	-

CH Schweiz Atari St/E Schweiz CH
Super Service, Super Preise: The Gamemasters! Info bei: S. Baer, Magdenauerstr. 34, CH-9230 Flawil, Tel: 071/835445 (abends)

Austria - Amiga + PC Wir vergeben aktuelle Software + Anleitungen. Weiters suchen wir Top-Aktuelle Source. Für Information inkl. Rückporto schreibt an: M. Gilly, PF 839, A-1011 Wien.

CH Schweiz Atari ST/E Schweiz CH
Super Service, Super Preise: The Gamemasters! Das muß man einfach gesehen haben! S. Baer, Magdenauerstr. 34, CH-9230 Flawil.

Verk. Org: BSS. J. Seymour / Arthur / Questron 2 / Dungeon Master / Legend of Faerghail / Space Rogue / Might & Magic 2 / Ultima 4 / Supremacy / Shogun / Zork Zero + Star Com. Angebot an Tel: 07133/15794, Günter Kern, Danziger Str. 14, 7107 Nordheim.

IBM-PC: Verkauft Originale für je 50 DM: Bards Tale 3 / Dragon Striker / Monkey Island / Ultima 6, Tel: 0451/52183, Henrick Blunck, Vierruten 7, 2400 Lübeck 1.

Du suchst AMIGA-Zuverlässigkeit? Super-Service? Aktuelle Spiele und rasche Erledigung? Die 1. Adresse für den engagierten User: C. Ruff, Postfach 586, A-4840 Vöcklabruck.

Atari ST. Verk. über 70 Original-Games. Stückpreis ab 15 DM. Alle Orig. Verp. mit Anleitung. Liste anfordern bei Christian Stahr, Berliner Platz 1, 3470 Hörter.

You want the newest Software for your Amiga, Atari ST and Atari XL. Contact us: THE ELITE, Franz Thursa, PF 532, A-1100 Wien. "Please write your System"

You want the newest Software for your Amiga, Atari ST and Atari XL. Contact us: THE ELITE, Franz Thursa, PF 532, A-1100 Wien. "Please write your System"

Best PD-Soft Amiga und C-64 zum Selbstkostenpreis! Auch Tausch! Liste nur gegen 1 DM in Briefmarken. Contact: Games of Paradise, Peter Lange, PF 701207, 8000 München 70.

Amiga and C-64 cool Soft!!! Search cool Demo's and others!! or for sale !!! Contact Games of Paradise, Peter Lange, PF 701207, 8000 München 70.

Atari ST Software abzugeben. Mehr als 1200 Top Games und Anwender-soft. Liste anfordern bei: Comp-Soft, Karl Pölzler, PF 13, A-1223 Wien.

C64 Originale: Klax, Flimbo's Quest, Microprose Soccer, Rainbow Islands (je 20 DM + Porto) ab 19.00 Uhr: 089/8141483, Claus Conrad, Huttererstr. 4, 8000 München 60.

PC PC PC PC PC PC Wir haben alles für Ihren PC! Games und Anwender!! Schreibt an: N. Lelink, B.P. 27, L-3801 Schifflang PC PC PC PC PC

PC PC PC PC PC PC Kostenlose Info-Disk anfordern bei N. Lelink, B.P. 27, L-3801 Schifflang/Luxembourg.

Hi Leute! Vergeßt den Satz über The Emperor in der ASM 6/91. Die Leute dort sind schon in Ordnung! Sorry! Nichts für Ungut!! M. Enzler, Wettsteinstr. 26, CH-8332 Russikon.



RICHARTZ

Computer-Fachversand
Postfach 1308, 4054 Nettetal 1
(02153) Tel: 3736 Fax: 89329
BTX: *717 # *922237 #

3-D-CONSTRUCTION-KIT
AMIGA: DM 129,50 PC: DM 129,50

ANTARES
AMIGA: DM 69,50 PC: DM 69,50

B.A.T. (D)
AMIGA: DM 79,50 PC: DM 79,50

ELITE
die GOLD/PLUS Version PC: DM 89,50

EYE OF THE BEHOLDER
AMIGA: DM 74,50 PC: DM 79,50

F 15 STRIKE EAGLE 2
AMIGA: DM 79,50 PC: DM 89,50

KICK OFF 2
AMIGA: DM 59,50 PC: DM 69,50
Erweiterung für AMIGA:
FINAL WHISTLE DM 39,50
WINNING TACTICS DM 29,50

LEMMINGE
AMIGA: DM 59,50 PC: DM 79,50

MIDWINTER 2
AMIGA: DM 79,50 PC: DM 79,50

MIG 29-FULCRUM (D)
AMIGA: DM 79,50 PC: DM 79,50

MONKEY ISLAND
AMIGA: DM 69,50 PC (VGA): 89,50

PIRATES !
AMIGA: DM 64,50 PC: DM 62,50

RAILROAD TYCOON
AMIGA: DM 79,50 PC: DM 84,50

WING COMMANDER
PC: DM 79,50
SECR. MISSION 1 und 2 je 44,50

WONDERLAND
AMIGA: DM 69,50 PC: DM 89,50

INFOCOM KLASSIKER !
Hitchhiker..., Leather Goddesses..., Planetfall, Wishbringer, Zork 2 + 3 für AMIGA & PC je DM 34,50

CDTV
GRUNDGERÄT + SOFTWARE
AUF ANFRAGE!

Bootselektor, elekt. 59,50
booten von df1:df3:
Kickstart-Umschalter 89,50
je nach Wunsch inkl. Kick 1.2/1.3
512 KB Ram A 500, intern 99,50
inkl. Uhr/Akku, abschaltbar
1,8 MB RAM A 500 intern 299,50
inkl. Uhr/Akku, abschaltbar

HiRes-Mäuse (AMIGA/PC)
opto/mech. ab: 69,50
optisch (ohne Kugel) ab: 99,50

Soundkarten für PC:
AdLib, inkl. POP-TUNES 279,50
SOUNDBLASTER, opt. Stereo 349,50

Wer Anrufbeantworter nicht mag,
der bestellt telefonisch zwischen
14.00 und 20.00 Uhr
Irrtümer und Änderungen vorbehalten!
NN-Versand Inland + 8,- /Ausland a. A.

Tel: 02153 - 3736

Amiga Originale!!! International Soccer, 45 DM, Bundesliga Manager, Kick Off, Italy 1990 je 40 DM. Glücksrad, Kick Off extra Time je 25 DM. Mit Originalverpackung und Anleitung. Tel: 0521/141818 Nach. Stefan Giboni, Bohnenbachweg 17, 4800 Bielefeld 13.

Verkaufe Original-Software für Amiga und PC z.B. Larry 2, F-29 usw. Bitte Liste anfordern! Michael Mager, Sonnenweg 4, 7914 Pfaffenhofen.

Verkaufe meine Atari ST-Spiele für nur 20 DM je Stück. Nur Originale, z.B. Summer Edition, Mig 29, Super Hang On usw. Gerstenberg, kaskastr. 48, 8000 München 83, 089/6377309.

Austrian Topaktuell und supergünstige Software! Auch Anleitungen und Abos vorhanden. Von 0-24 Uhr unter Tel: 0222/9454452.

Amiga! MS-DOS! Die 1. Adresse für den engagierten Amiga-PC-User. Topaktuelle Software und viele Anleitungen, superschnell und zuverlässig. Gratisinfo auf Supertooldisk bei G. Nittel, PF 612, A-8011 Graz.

Anfänger oder Profi? In- oder Ausländer? Junge oder Mädchen? Opa oder Kid? Arm oder reich? Klein oder Groß? Alle brauchen Amiga-Soft! Alle rufen Tel: 02172/2343, Schneeweiß, Lisztg. 2, 7132 Frauenkirchen.

C-64 verkaufe Super Spiele zu einem superpreis!!! Tausche auch Spiele! Schreibt an: Dirk Ilgner, Postfach 1168, 3007 Gehrden 1. Suche auch Druckerprogramme.

Topaktuelle Demos! 2,- DM inkl. Diskette (+ Rückporto) Schreibt an B.C., Andreas Grutza, An der Pulvermühle, 5000 Köln 91. Im Abo wesentlich günstiger!! Only legal stuff!! -Amiga-

PC-Games. Große Auswahl an neuen Spielen. Broschüre gratis! anfordern. TP Industry, Th. Panyrek, Postfach 92, A-1152 Wien.

Amiga - Amiga - Amiga - Amiga - Amiga Neue und alte Games zu verkaufen! Schreibt an: Bernd Ugovsek, PF 333, A-9021 Klagenfurt Österreich.

Verkaufe Amiga Orig.: Lemmings 50 DM, Larry 3 70 DM, Legend of Farghail 40 DM, Chaos Strikes Back 50 DM, Indiana Jones 3 Adv. 50 DM, Lizenz zum Töten 20. DM. Ab 17.30 Uhr, Tel: 06029/8112, Dieter Wissel, Rauhwiessenweg 9, 8752 Mömbris 3.

Verkaufe für PC: Ski or Die und Xenon 2 je 40 DM. Tausch nur gegen Cadaver und Nuklear War. C-64: Englisch Grammatik und Text je 20 DM (kein Tausch) 06752/5995, Carsten Nalem, Alter Oberhauser Weg 21, 6570 Kirn.

SOFTPOWER

Der Name für Computersoftware!

10x IN BERLIN!

SoftPower Filialen - Berlin

Wedding - Schwedenstraße 18c

Spandau - Schönwalder Str. 65

Moabit - Stromstraße 55

SoftPower Filiale - Hannover

Hannover - Hildesheimer Str. 118

SoftPower Depots - Berlin

Neukölln - Lahnstraße 94

Weißensee - Streustraße 69

Mariendorf - Mariendorfer Damm 51

Charlbg. - Wundtstraße 58/60

Charlbg. - Kaiser-Friedr. Str. 104

Schöneberg - Kolonnenstr. 33

Karow - Hubertus Damm 7

NEU!

HOTLINE: (030) 492 20 56

Amiga: If you want the newest Demos send 10 Disks n°13.20 DM to: Erich Selmons, Moritzstr. 67, 4330 Mülheim 11, Germany. No swapping! 100% Disks back !!!

Verkaufe meine komplette Software-sammlung samt Amiga 500 V1, 2, 1 MB 2 Laufwerke, Amiga-Monitor, LC10 Drucker, Bücher, etc. Wilhelm Galle, Rotenmühlgasse 49-51/29, A-1120 Wien.

The Special Brothers. Qualitäts-Abos und neueste Software. Amiga. 100% Antwort. Adresse: Schroeder Joel, PO. Box 206, L-3403 Dudelange, Luxemburg.

Spiele

Computerspiele
Brettspiele
Kartenspiele
Kosims
Zeitschriften
Zubehör
Import

SOFTWARE-VERSAND

Sie zahlen kein Porto und keine Verpackung!!!

in Berlin

B.I.T.S. Datentechnik GmbH
Jagowstrasse 17
1000 Berlin 21

Tel. (030) 393 82 03
Fax (030) 393 85 04

B.I.T.S.

Die Alternative

Wollt Ihr sie haben? C64-PD-Software aus allen Bereichen: Demos, Demomaker, Intromaker, Tools, Spiele, Musik, Grafik, Lernprogramme! Alles direkt von internationalen Copy-Partys! Fordert eine Komplettliste und 2 Disketten mit Kostproben gegen 3,- DM an: J.D. Mallander, Stichwort: C64, Knufstr. 28, 4290 Bocholt. PS: Die Preise, die keine sind, sagen alles: ab 0,90 DM je Disk inc. Disk und nicht ohne... wie ...

The best of Amiga-Demos! Was wollt Ihr denn? Die besten Amiga-Demos, die es je gab, aus unserem Archiv, das Neuste, was gerade da ist, oder wollt Ihr etwa immer automatisch das Neueste direkt von div. Copy-Partys zu Euch ins Haus geschickt bekommen? Alles kein Programm! Wir haben ständig und immer die neuesten Amiga-Demos mit absolut unglaublichen und unheimlichen Routinen, Grafiken, Sounds, Vektors, Bobs usw... Am besten bestellt man sich gegen 3,- DM einen Archiv-Katalog, div. Reservierungsscheine für die neueste Software und eine Diskette mit einigen Kostproben. Wir sind keine Geldschlucker, da wir alles zum Selbstkostenpreis abgeben, da wir keine Gewinnerzielungsabsicht haben. J.D. mallander, Stichwort: Amiga, Knufstr. 28, 4290 Bocholt.

Wenn Ihr billigste und aktuelle Software kaufen wollt, dann schreibt an: F. Wensing, PF 108535, 4426 Vreden. Nur Amiga!!!

Verkaufe Amiga Originale: Powermon-ger 55 DM, TVS Basketball 50 DM, North & South 35 DM, Legend of Faerg-hail 50 DM (alle 100%), Tel: 02389/5013 ab 14.00 Uhr, Bruno Bispinghoff, Landwehrstr. 116, 4712 Werne.

Neue Spiele für den C-64. Wenn Du welche haben willst ruf an: 04861/5464, Guido Meyer, Lindenstr. 6, 2250 Husum.

Verkaufe Lösungen und Karten für ca. 100 Spiele. Liste gegen frankierten Rückumschlag an: Jan Moneke, Südeck 6, 3014 Laatzen 5.

Verkaufe Originale für Amiga: Panza Kick Boxing, Speedball 2, Turrigan 2 für jeweils 45 DM, Attack Sub 688, Prospector, für jeweils 40 DM! Mario Karpies, Wiesenstr. 11, 5450 Neuwied 23, Tel: 02631/47114.

Verkaufe für PC: Larry 3, Police Quest 2, Wing Commander, Their Finest Hour und Castle Master. Tim Siegmund, Triftweg 43, 5100 Aachen, Tel: 02408/8381 (ab 18 Uhr!!) Tausche auch gg. Space Quest 4

Amiga-Software??? Alte und neue Games. Habe alles!!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste bei EL Hurtig anfordern! Amigamania!! Hastik Ronald, PF 20, A-1166 Wien.

Amiga-User! el Hurtig can feed your machines with "goos" & "new" - Software!!! Was Du willst - schreib mir!! Gratisliste anfordern!! Auch dt. Anleitungen!!! Amigamania!?!? Hastik Ronald, PF 20, 1166 Wien.

Verkaufe für Amiga!!! Elite, Rings of Medusa, Invest and Pool of Radiance! Billig! Preis nach Vereinbarung. Tel: 07432/22550, Jan Metzger, Hofäckerstr. 31, 7470 Albstadt 3

*** Amiga * Amiga * Amiga * Amiga *** Verkaufe die Spiele Road Blasters + Roke's Drift + Blasteroids für insgesamt 100 DM. An Daniel Hiemer, Lainerbuckel 26 a, 8300 Landshut.

***** Amiga *** Verkaufe billig neueste Soft.** Habe Soft öfters vor Erscheinungstermin. Schreibt an Karl Christian Landl, Postfach 38, 4470 Enns, Austria. Schreibe 1000% u. sofort zurück!

C64 /128 Public-Domain-Software für C64/128. Infodisk gg. 1,50 in Briefmarken von: B. Schulze, Ratsseite 110, O-9344 Pöbershau. Only legal!

-- Amiga -- Amiga -- Aktuelle Software für den Amiga unter: Tel: 05732/74111 (24 Std.) Bitte nur telefonisch. Stefan Meier, Dörger 21, 4970 Bad Oeynhausen.

-- Amiga -- Amiga -- Biete Software für den Amiga! Tel: 05732/74111 (24 Std.) Nur telefonisch. Stefan Meier, Dörger 21, 4970 Bad Oeynhausen.

Verkaufe für Amiga 500 It came f.t. Desert 30 DM, 688 Attack Sub 35 DM, Emlyn Hughes Int. Soccer 25 DM, Gunship 30 DM. Mark Klein, Haydnstr. 1/1, 7535 Königsbach-Stein 2.

***** Amiga *** Topaktuelle Amiga-software günstig abzugeben.** Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! ***Amiga***

***** Amiga *** Topaktuelle Amiga-software günstig abzugeben.** Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! ***Amiga***

***** Amiga *** Topaktuelle Amiga-software günstig abzugeben.** Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! ***Amiga***

***** Amiga *** Topaktuelle Amiga-software günstig abzugeben.** Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! ***Amiga***

***** Amiga *** Topaktuelle Amiga-software günstig abzugeben.** Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! ***Amiga***

AMIGA * AMIGA *** AMIGA ***** AMIGA Railroad Tycoon, Brat, Arnhem, Rollerpede, Kings Bounty, Gods, Gratisliste anford. Bei W. Koller, PF 231, 1142 Wien, Austria.

AMIGA * AMIGA *** AMIGA ***** AMIGA Predator II, No One Mine, Antares Hero Quest, Ghost Battle, Cubix, Gratisliste anford. bei W. Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Austria

AMIGA * AMIGA *** AMIGA ***** AMIGA Centurion, Defender of Rome, Toki, Moonbase, Wizards World, U.M.S. II. Gratisliste anford. bei W. Koller, PF 231, A-1142 Wien, Austria.

AMIGA * AMIGA *** AMIGA ***** AMIGA Jahangri Khan Squasch, Cross-fire, Fast Eddie's Pool & Billards, Gratisliste anford. bei W. Koller, PF 231, A-1142 Wien, Austria.

Wollt Ihr eine konkurrenzlose Amiga-Gratisliste mit dem totalen Überangebot an Prgs und alles wovon Ihr träumt? Gibt's... bei mir! A. Jung, Brunnenstr. 46, 4690 Herne 1 (Am Kiosk)

C-64 PD-Freaks neue Liste fertig alles zum Erstellen eigener Demos, zum Erstellen eigener Demos, Intros usw. Diskliste für 1 DM RP. R. Kairies, Lönsring 15, 2105 Seevetal 2, 100% legal Stuff.

Verk. billig orig. Spiele für C64! (Vendetta, Maniac M., Ski or Die, F16 uvm.) Liste anfordern bei: K. Hartmann, Lindemann-Str. 43, O-5800 Gotha/Thür.

Amiga * Amiga *** Amiga ***** Amiga Brigade Commander, Space Fight, Cricket Amiga, Quattro, Drive If. Gratisliste anford. bei W. Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Austria.

LIFETIMES

PRÄSENTIERT:

ON THE ROAD

Nach WALL STREET WIZARD liegt mit ON THE ROAD endlich die nächste Wirtschaftssimulation aus dem Hause LIFETIMES vor. Nehmen Sie teil am Speditionsgeschäft der 90'er Jahre in Europa.

Telefon, Funkgerät und Computer stehen in Ihrem Büro bereit. Ihre Traum-Trucks ordern Sie nach Wahl. - Und los geht's! Nicht der größte und schönste Truck, sondern wirtschaftliches Handeln, eine ausgeklügelte Strategie und ein Gespür für lukrative Aufträge werden Sie zum "TRUCKER DES JAHRES" machen!

Erhältlich für Atari ST (SW & Color, DS-Disk), Amiga, PC (CGA-, EGA-, Hercules - Grafik, wahlweise 3,5", oder 5,25", Maus erforderlich). Jeweils ab 512 kB RAM.

Erhältlich im gut sortierten Fachhandel; unverbindl. Preisempfehlung **DM 89,95** oder bei EXPERT-SOFTWARE, J.Walkowiak, Pestalozzistraße 6, 4350 Recklinghausen; zuzüglich DM 6,00 Versandkosten.

... kostenloser Katalog auf Anfrage ... Händleranfragen erwünscht ...

TELEFON: 0 23 61 / 3 62 67

TELEFAX: 0 23 61 / 65 27 44

BTX: 02361373214

MAILBOX: 0 23 61 / 37 32 14

AMIGA * AMIGA *** AMIGA *****
AMIGA Turrican II, Lupo Alberto, Mig-29, supermonaco Gran Prix, Warlords. Gratisliste anford. bei W. Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Austria.

AMIGA * AMIGA *** AMIGA *****
AMIGA Crime does not pay, Prehistorik, Feme Fatale, Formel I 30, Lorna. Gratisliste anford. bei W. Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Austria.

AMIGA * AMIGA *** AMIGA *****
AMIGA Warrior of Darkness, The Power, Spirit of Excalibur, Technocop II. Gratisliste anford. bei W. Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Austria.

***** Verkäufe die neuesten Games!** Liste bei Ralf Köster, PF 106745, 4770 Soest *** Amiga ***

***** Verkäufe die neuesten Games!** Liste bei Ralf Köster, PF 106745, 4770 Soest *** Amiga ***

Verkäufe Software für PC. Neueste Soft. Liste anfordern gegen frankierten Rückumschlag bei Juan Lopez, Ringallee 21, 6300 Giessen. Auch viele Lösungen vorhanden.

PC-Games. Große Auswahl an neuen Spielen. Info gratis! anfordern. PC Industry, Th. Panyrek, PF 92, A-1152 Wien.

AMIGA Orig.: Brat, R. Tycoon, Gods, Toki, Traders, Epic, Mig-29 Fulcrum, Katakis, Bards Tale 3, Chuck Rock, R-Type, Ultima 5, Sim Earth, UMS 2, ect. 700 Spiele. Hardware. Zubehör. Gratisdisk 1,80. Auch Ankauf. Fordert Disk an, schickt Eure Listen gleich mit. Ich bin für jedes Angebot offen. Auch Oldies, die 1,80 werden beim Kauf zurückerstattet. Ole Brandenburg, Harriehausen 30, 3353 Bad Gandersheim.

Verk. C-64-Orig.: Silent Service, Rainbow Island, Batman the Movie, Continental Circus, Tie-Break, Firezone 20 je 28,- auf Diskette. Habe auch gute Spiele auf Kassetten! Tel: 09262/358, Heiko Renk, Kirchplatz 6, 8645 Steinwiesen.

Verkäufe Software Ruft an: 02403/24152. Greetz goes to: Jugger, MRC, Flasch, Warhead and to Lulu. Mark Schmidt, Moltkestr. 31, 5180 Eiler.

Amiga: Verkäufe Leonarod (15) Elite (20), The Kristall (20), Day of Viper (20), Police Q2 (35), Space Q3 (35), Larry 3 (35), X-Copy2 (10), Invest (30), Battle of Britain (40), Dungeon Mast. (35), Chaos Strike Back (45), Kult (20), Future Wars (30), Lombard Rally (15), Rick Dangerous (15), Lords of Rising Sun (15), Ruf Honda (15), Trans World (25), Nuclear War (30), Lemmings (40), Team Suzuki (30), Lotus Turbo (30), Rainbow Island (30), License to kill (15), Populous (25), Player Manager (25), Railroad Tycoon (55)... Angebote bitte nur schriftlich an: Marco Scheuer, Ernst Reuter Ring 10, 5010 Bergheim 5. PS: Test Drive 3 (PC!) 30 DM

Verk. aktuellste Amigasoftware sowie diverse Sekasource-Codes. Programm + Diskette 2,50 DM. Tel: 0424/486698, Klaas Bromberg, Hauptstr. 30, 2830 Bassum.

Suche Software

Suche Amiga-Emulation für PC! Zahle 10 DM! Anschriften an Martin Jeske, A-6233 Keamsach, Lendstr. 195 c.

Suche günstige Amiga-Games mit dt. Anleitung, Sport u. Strategie. Listen u. Angebote an: I.Wolter, Ammerländer Heerstr. 149, 2900 Oldenburg.

Suche Software für Amiga. A. Wurl, Möhringerstr. 45, 7000 Stgt. 1, Tel: 0711/6071209

C64: Panzer Grenadier, Colonial Conquest, Battlecruiser, Eagles, Breakthrough in the Ardennes, Wargame Greats, Vietnam, Combat Leader, U. Thies, Nelkenweg 29, 5308 Rheinbach.

*** Amiga * Amiga * Amiga * Amiga ***
 Habt Ihr Originalprogramme ??? Verkaufen ja aber wie ??? Liste an Werner Kraus, Kraiberg 45, 8074 Gaimersheim, 08458/2733 ab 18 Uhr.

*** Achtung an alle Amiga Freaks ***
 Wollt Ihr Originale verkaufen ?? Neue Idee. Auch große Posten. Rudolf Geier, Beilngrieserstr. 95, 8070 Ingolstadt, 0841/55616 ab 17h

Funder
 Computersoftware
 R. Duregger
 Hotline 02 02/76 39 08

NEUHEITEN	AMI.	ST.
Battle Command	68,-	68,-
Car-Vup!	65,-	65,-
Endlich für Amiga!!!		
Chaos Strikes Back	65,-	65,-
Chuck Yeager	68,-	68,-
Cadaver	67,-	67,-
Elvira		
Mistress Of Dark	76,-	
Great Courts II	71,-	71,-
Lemmings!!!	60,-	60,-
F-16 Mission	52,-	52,-
F19 Stealth	72,-	72,-
M.U.D.S.	68,-	68,-
(tolles, ungewöhnliches Sportgame. SUCHTGEFAHR!!!)		
Mig 29	78,-	78,-
Powermonger	72,-	72,-
Powerm. Data Disk	45,-	45,-
Pool Of Radiance	68,-	68,-
Ultima V	75,-	75,-
Secr Of Monkey Island	75,-	75,-
Wonderland	72,-	72,-
Unendliche Geschichte II	68,-	

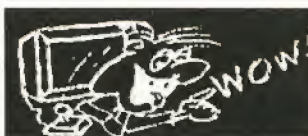
NEUHEITEN MS-DOS

Command HQ	80,-	C-64 weiter im Programm!!
Battletech II	87,-	* = Titel zur Zeit der Druck-
Lightspeed	89,-	legung noch nicht lieferbar.
Silent Servis II	79,-	
Monkey Island (D)	89,-	Alle hier nicht aufgeführten Spiele nachfragen!!!
Wing Commander	87,-	
Secr. Mission	39,-	Auch Game Boy anfragen!!!
(Zu Wing Comm.)		
Soundblaster	378,-	Tetris + Game Boy 159,-

FUNDUR
 RUDOLF DUREGGER
 KRUPPSTR. 73 - 5600 WUPPERTAL 1
 TEL.: 02 02/76 39 08 (24 Uhr)

Versand per Nachnahme oder Vorkasse
 VR. Scheck portok. 5,- DM.

Versandkunden können auch mit der Karte zahlen: EUROCARD, AMERICAN EXPRESS, VISA, DINERS CLUB.



Ein guter Rat! Lesen Sie besser nicht weiter! Bei diesen Preisen könnten Sie schwach werden! **Bestellnotruf: 0 2 3 7 4 / 7 4 1 1 2.**

	Am/ST	PC		Am/ST	PC
Battle Command	61,95		Sim Earth		86,95
Champions of the Raj	61,95	61,95	Sorcerers		68,95
Das Boot	74,95	82,95	Team Suzuki	58,95	
F-15 II Strike Eagle	78,95	a. Anf.	Toki Aktionspreis	57,95	
Genghis Khan *	80,95	80,95	Transworld	61,95	68,95
Gods	63,95				
Gunship 2000		91,95			
Hard Driving 2	59,95	68,95			
Invest	53,95	61,95			
Lemmings	57,95	73,95			
Logical	54,95	61,95			
Loopz	49,95	61,95			
Midwinter 2	71,95	a. Anf.			
MIG 29 Fulcrum	80,95	80,95			
Railroad Tycoon	66,95	84,95			
Shiftrix	58,95	58,95			

Versand per Post Nachnahme DM 7,50.

Alles aus den Lieferprogrammen von Bomico, Rushware und United Software.
 Grzywaczewski Datentechnik, Gerickestr. 10, 5860 Iserlohn. Telefon 02374/74112.

*** Amiga * Amiga * Amiga * Amiga ***
 Suche Amiga Originalprogramme, alt und neu, zahle gut. Listen an Werner Kraus, Kraiberg 45, 8074 Gaimersheim, 08458/2733 ab 18 Uhr.

*** Achtung an alle Amiga Freaks ***
 Suche dringend Amiga Originale aller Art. Bitte Preislisten an Rudolf Geier, Beilngrieserstr. 95, 8070 Ingolstadt, 0841/55616 ab 17h

Search cool Sound and Demo-Discs for Amiga and C-64!!! Contact: Games of Paradise, Peter Lange, PF 701207, 8000 München.

Suche Software für Atari 1040 ST. Bernd Breitenfeld, Gartenstr. 14, 8522 Herzogenaurach.

Hallo, suche Topspiele unter 45 DM z.B. Champions of Krynn, Pool of Radiance, Maupiti Island, Lemmings u.a. An Jens Ilian, Einsteinstr. 43, O-7705 Lautau.

Atari ST: Suche guten Dungeon-master-Editor zur Erstellung neuer Levels. Angebote an: Andreas Langer, Am Kellerberg 19, 8929 Schwabsoien, Tel: 08868/321.

Hilfe! Mein C-64 hat Hunger! Wer hat Nahrung für den Compi? Suche Soft aller Art. Only C-64. Wer ihn füttern kann, der schicke Listen mit Preisangaben an: K. Pella, Ampferweg 25, 7900 Ulm 15. Danke!

Suche ganz dringend Seven Cities of Gold und Activision's Game Maker für Amiga. Zahle je 30 DM! Ruft schnell an: 02832/80800, Markus Riegler, Schravellen 34, 4178 Kevelaer 3. Vielen Dank!!!

Suche Tauschpartner für Atari ST/STE zum Tausch von neuesten Demos. No Beginners please. Habe selbst einiges anzubieten. Ruft einfach an unter: 06461/4456. Be fast.

Suche Software für Amiga. Besonders C-Compiler (mit Anleitung), Astronomie-Programme. Thomas Wagner, Schleuse 5, 8752 Kleinostheim.

Kaufe alle Amiga-Atari ST-Originale, die nicht älter als 2 Jahre sind. Listen und Angeb. an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofenerstr. 38, 8070 Ingolstadt.

Amiga: Tauschpartner gesucht. Habe allerneueste Software und suche sie. Evtl. auch Anfänger. Call fast: 04244/86698, Jörg Boomover, Memelstr. 31, 2830 Bassum

!!! Super-Famicom !!! Kaufe, tausche und verkaufe ST-Module!! Bei Erscheinen dieser Anzeige u.a. Sim-City, Gradiu, III, F-Zero, S-mario World - Call Andreas 0214/24201, A. Gerhards, Löhstr. 3, 5090 Leverkusen-Rheindorf.

AMIGA Suche Stadt der Löwen, Larry 3, Bards T. 3, Loom. HABE Monkey Is., Emanuelle, Holiday Maker, Swords of Twilight, evtl. Tausch. C. Pfeiffer, Utenhofer Weg 8, 8704 Uffenheim, Tel: 09842/2630.

Suche für Atari ST: Oldies (z.B. The three Stooges), Demos, aber auch neue Programme. Schreibt an: Christian Köpke, Fliederweg 1, 4670 Lünen-Horstmar. Es eilt!!! aber sehr!

Amiga Tauschpartner gesucht! Habe allerneueste Software und suche sie. Evtl. auch Anfänger. Call fast: 04244/86698, Jörg Boomover, Memelstr. 31, 2830 Bassum.

Suche neue Games für MS-DOS. Zahle gut. Wendet Euch an: Yves Winter, Thujastr. 42, CH-8038 Zürich.

C64: Suche Buck Rogers (SSI) und bin an allen SSI-Rollenspielen interessiert, die nach Buck noch erscheinen werden. A. Dehmel, Am Schorn 18, 8132 Tutzing, 08158/2688

Hey Freaks!!! Einsteiger sucht gratis alles über C-64 (z.B. Tips, Literatur, Games usw.) P.S. Danke! Lars Kühnhold, W.Seelenbinderstr. 10, O-6902 Jena-Lobeda.

Suche Original-Software für alle Systeme. Schreibt an A.Himmler, Querstr. 2 a, 8540 R'hembach

Kaufe Atari-ST-Originale, die nicht älter als 2 Jahre sind. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt.

!!! Black Sector !!! Neueste Software für den Amiga!! Superbillig!! Superschnell!! 100% zuverlässig! Bestellt noch heute bei: Cetin Sungur, Danziger Str. 6, 4936 Augustdorf.

Tausche Gameboymodul Puzzleboy (ASM 88%) 3 Mon alt gegen Nemesis. Schreibt mir: Auhan Audin, Siedlerstr. 24, 3300 Braunschweig.

C64: Suche Buck Rogers (SSI) und bin an allen SSI-Rollenspielen interessiert, die nach Buck noch erscheinen werden. A. Dehmel, Am Schorn 18, 8132 Tutzing, 08158/2688

TELEFON 0711-262 42 09

HEISSE SOFT & COOLE PREISE

SEGA MEGADRIVE - Sonic The Hedgehog, Fire Mustang, Wings of War, Bonanza Bros., Phantasy Star III, Battle Tank, Lung Risser, Might & Magic 2, Bimini Run, ...

PC-ENGINE - Legend of Heroe Tonma, Chakie Chan, L-Dis., Hellfire, TV Sports Baseball, Lords of The Rising Sun, It came from the Desert

GAMEBOY die neuesten Hits + über 70 weitere Titel

GAME GEAR - Dungeon Crystal, Super Shinobi, Golf, Mappy, Zan Gear, Revenge of Dracon, Baseball, und viele weitere Titel

Besuchen Sie unser Ladengeschäft. Wir haben eine riesige Auswahl für alle Geräte. Es lohnt sich!



TOP 4 HACKSTR. 30 7000 STUTTGART 1

Hey Freaks!!! Einsteiger sucht gratis alles über C-64 (z.B. Tips, Literatur, Games usw.) P.S. Danke! Lars Kühnhold, W.Seelenbinderstr. 10, O-6902 Jena-Lobeda.

Suche Original-Software für alle Systeme. Schreibt an A.Himmeler, Querstr. 2 a, 8540 R'hembach

Kaufe Atari-ST-Originalspiele, die nicht älter als 2 Jahre sind. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt.

!!! Black Sector !!! Neueste Software für den Amiga!! Superbillig!! Superschnell!! 100% zuverlässig! Bestellt noch heute bei: Cetin Sungur, Danziger Str. 6, 4936 Augustdorf.

Tausche Gameboyomodul Puzzleboy (ASM 88%) 3 Mon alt gegen Nemesis. Schreibt mir: Audan Audin, Siedlerstr. 24, 3300 Braunschweig.

Hilf! Mein armer, alter, kleiner C16 sucht Spiele aller Art!!! Wer kann helfen!!! Uwe Pumpa, Hirzerweg 68, 1000 Berlin 42.

Suche preiswerte Software (Spiele, Anwender usw.) für PC-3.5. Angebote bitte an: Thomas Spack, Zur Porta 307, 4952 Porta-Westfalica.

Suche für IBM: Referenz-Diskette für Original IBM/PS2 Modell 80; Preis nach VB; Nur mit vollständiger Adresse. Gert Schönbuchner, Vogelweiderstr. 29, 8358 Vilshofen.

SUPER FAMICOM, Sega + 16 Bit, PC-Engine. (Ver)Kaufe, tausche Module. Suche/verkaufe Konsolenbestände. Suche PC-Engine GT. Su. Famicom an die Stereoanlage kein Problem. Interesse? Tel: 02622/83517. Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22.

Was ist besser als ein Neo Geo. Spielhallenplatinen! Ich suche, verkaufe solche Platinen. Außerden verkaufe ich "Konsolen" für Automatenplatinen. Interesse? Tel: 02622/83517. Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22.

Kaufe alle Originalprogramme für Amiga + Atari ST die nicht älter als 2 Jahre sind: Listen und Angebote an Wolfgang Hüber, Friedrichshofenerstr. 38, 8070 Ingolstadt.

Suche Software für Atari ST. H. Beck, Königsforsterstr. 2 a, 5064 Rösrath 3

Suche Software für Atari ST. H. Beck, Königsforsterstr. 2 a, 5064 Rösrath 3

Suche für C64 They stole a million, Destroyer und Oil Imperium (mit Anleitung!) Zahle bis zu 15,- DM! Schreibt an Andreas Boden, Gerberstr. 3, 8058 Erding, 100% Antwort.

Su. f. C64 Disk Shinobi u. Lords of Doom zahle 10,- DM pro Kopie. Orig. 15,- DM. S. Messmer, Moltkestr. 44, 6600 Saarbrücken 1, Tel: 0681/56588

Suche Space Quest 4 + Sim Earth! Zahle bis 100,- DM für beide! Kaufe au einzeln je 40 - 50 DM! Angebote: 0731/265512 nach 18 Uhr anrufen, zahle Porto! Matthias Maier, Dachsgasse 24, 7915 Elchingen.

Suche Software für Amiga 500. Listen an: Albert Müller, PF 1220, 8908 Krumbach. Verkaufe Software für Atari ST und C64. PS: Wollt Ihr nie mehr im Lotto verlieren? Wann je, dann meldet Euch! 1 DM RP

Suche Hardware

Suche Computerschrott. Ruft einfach mal an! 0431/698325, Simon Arick, Sprealleee 144, 2300 Kiel 1.

Suche intakten C128/C64; FCartridge/Action Replay; Sound-Digi mit Benutzersoft + Handbuch. Angebote an: Armin Roth, Ringstr. 16, CH-4414 Füllingsdorf.

Achtung! Ich suche DRINGEND Software für den C64 und Amiga! Bitte schickt Eure Angebote an: Dominik Löpfe, Lyceum Alpinum, CH-7524 Zuos, Schweiz.

LYNX Suche Klac, Slime Would, Rampage, Chip Challenge, Gates of Zendo-lon usw. Zahle pro Game bis zu 35,- DM. Dorothe Giesen, Engelmeeer 23, 4290 Bocholt-Lowick.

Suche billiges Super Famicom mit 1 Spiel. Tausche auch MD-Games. Suche insbesondere Hang-On. Detlef Rossol, Londonstr. 25, 3400 Göttingen. Tel: 0551/68364, abends!

C64 Suche das Spiel "The great American Road Race" Tausche od. kaufe. M. Scholl, Laurentiusstr. 16, 5190 Stolberg-Gressenich, Tel. 02409/1307

Suche A500 nur 100% ok! 1 MB + 1084 Monitor ganz billig! Faire Angebote an: Tobias Schwaiger, Erlenweg 3, 8221 Bergen

Suche Hardware aller Art. Meldet Euch mit Preisvorstellung bei: A. Himmeler, Querstr. 2 a, 8540 R'hembach.

C-64: Suche dringend Spiele für C-64, die nicht älter sind als 2 Jahre. Liste und Angebote an: Mariz Günther, Maurerweg 20, A-9504 Warmbad/Villach

Suche Sega Master + Spiele, Mega Drive + Spiele, PC-Engine + Spiele, Game Boy + Spiele, Game Gear + Spiele, Super Famicom + Spiele, Nintendo + Spiele und Lynx, Neo Geo, Tel: 04521/71497, Andreas Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin.

Suche Amiga 500 und C-64 + Floppy Tel: 04521/71497, Andreas Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin.

Biete Software

PC-Engine (RGB) + 22 Spiele z.B. WC Tennis, Formation Soccer, Sonson II, PC Engine, Puzznic, sowie 2 Spieler-Adapter mit 2 Joypads. VB 1250,- DM. 030/3725085, J. Lorenz, Seegefelder Str. 158 a, 1000 Berlin 20.

Verk. ein BTX-Modul für C-64. Mit Zeitschriften, Katalog und Anleitung. Neupreis 399,- DM, VB 199,- DM. Tel: 07254/3383 ab 20.00 Uhr anrufen!! Torsten Hamsch, Hauptstr. 60, 6839 Oberh.-Rheinhausen 2

Superbillige Amigas mit Garantie A2000 für 1370 DM, A500 für 680 DM, ein Monitor für nur 460 DM + Disks + Bücher + 8 Wochen Garantie... bei André Weinmann, Tauberzell 6, 8801 Adelshofen, 09665/416 -- Super

Amiga + PC Superpreise z.B. Disks NN3.5 10 St. ab 8,- DM. Preisliste anfordern bei: A.Maidhof, Janaer Str. 5, 8635 Dörfles-Esbach. Billig!!! Billig!!!

Verkaufe Mephisto Schachschule "Europa" (1 Jahr = für 170 DM oder im Tausch gegen einen Nintendo Game-Boy incl. Tetris und Zubehör. Tel: 05971/51051, Jens Köpke, Selzberger Str. 93, 4440 Rheine 1

Verkaufe Mephisto Schachschule "Europa" (1 Jahr = für 170 DM oder im Tausch gegen einen Nintendo Game-Boy incl. Tetris und Zubehör. Tel: 05971/51051, Jens Köpke, Selzberger Str. 93, 4440 Rheine 1

Verkaufe Starrise PC/XT, 2 x 5 1/4 Zoll Laufwerke; 30 MB + Software, EGA Schirm. Neupreis 29.000 ÖS, VB 18.500 ÖS; 1 1/2 Jahre alt. M. Gahleitner, Schulstr. 12, A-Wilhering, Österreich.

AMIGA* *AMIGA* *AMIGA *AMIGA* Habt Ihr Originalprogramme ??? Verkaufte ja, aber wie??? Liste an Werner Kraus, Kraiberg 45, 8074 Gaimersheim, 08458/2733 ab 18 Uhr.

Achtung an alle Amiga Freaks Wollt Ihr Originale verkaufen?? Neue Idee. Auch große Posten. Rudolf Geier, Beilngrieserstr. 95, 8070 Ingolstadt, 0841/55616 ab 17h

*** Amiga * Amiga * Amiga * Amiga *** Suche Amiga Originalprogramme, alt und neu, zahle gut. Listen an Werner Kraus, Kraiberg 45, 8074 Gaimersheim. 100% Antwort

*** Achtung an alle Amiga Freaks *** Suche dringend Amiga Originale aller Art. Bitte Preislisten an Rudolf Geier, Beilngrieserstr. 95, 8070 Ingolstadt, 0841/55616 ab 17h

Verk. A500, 1 MB incl. Uhr, ext. 3,5" LW, Farbm. 8833, Mousepad, Fachbücher, orig. Softw., orig. Spiele (Battle of Britain...) Preis nach VB, ruft an unter 0611/302998 ab 17 Uhr. Thomas Tölle, Michelsberg 30, 6200 Wiesbaden.

Deluxe View Digitizer, Digisplitt Junior, VB, Turbojoystick mit Stoppuhr, 25,- 3 Diskboxen 15,-. Alles 100% ok, Susanne Brückmann, Kurt-Schumacher-Str. 22, 3500 Kassel 1, 0561/771155

STE-Atari 1040STE + SW 124 + Orig. Software - VB 1000,- DM ab 20 Uhr Tel: 040/7427599 (STE-STE-STE) GT Handheld - PC Engine GT Handheld, 5 Module (mit Garantie) VB DM 750,- ab 20 Uhr Tel. 040/7427599, André Langjahr, Garnstück 3, 2103 Hamburg 95

Amiga mit Erweiterung, Monitor, DiskDrive, Drucker, Mouse & Joystick und jede Menge Software (Alles fast neu) DM 1300 Tel: 06136/42503. Patrick Schäfer, Dresdnerstr. 44, 6500 Mainz 41

SOFTPOWER

Der Name für Computersoftware!

Brandheiße Spiele-Software auf CD!

CDTV™
INTERACTIVE
MULTIMEDIA

Verkauf!

Verleih!

im CDTV-SHOP!

1000 Berlin 65 Schwedenstr. 18c **Tel.: 030/492 20 56**

Plantron 286 AT, 8 MHZ, 640 KB, EGA-Karte + Monitor, 1.2 MB Floppy, 20 MB Festplatte, zusammen für 1000,- DM. Ingo Schadiepen, Senefelderstr. 68, 8500 Nürnberg 10, Tel: 0911/564101.

Verkaufe Handscanner 105 mm S/W Geniscan GS 4500 für Amiga incl. Software, kaum gebraucht, DM 350,- 02735/60480, Hans-Werner Reinschmidt, Ringstr. 8, 5908 Neunkirchen 2.

Atari 520 STM + 1 MB + Floppy + Abdhaube + Mouse zu verk. 550,- DM. Tausche auch gegen Amiga 500. Tel: 05682/3169 ab 17 Uhr, Markus Ernst, Schlehenstr. 9, 3587 Borken 3.

Baue und verkaufe Superautofeuer! Stufenlos regelbar für bestmögliche Schußfolge *Qualitätsaufbau mit IC* für Maus + Joystick *Werdet zum Gamemaster für DM 24,95! (+Vers.) *Info + Bestellungen bei Andreas Felscher* Blanckstr. 16a * 2400 Lübeck 1.

Sega Master System + Hang On für 159,-. Tel: 04521/71497, Game Boy + Tetris für 119,-. Andreas Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin.

Verkaufe C64 + Floppy 1541 + Geos + 100 Disketten + 3 Originale + Compuhefte für nur 600 DM. Ruft an! A. Argenton, Rubensstr. 5, 5420 Andernach, Tel: 02632/47777

Verk. PC-386 / 25 MHZ, 2 MB RAM, Ser. Par/ Gameport / < 5 1/4, 3 1/2 LW / 40 MB / 28 MS Festpl. / VGA 512 K, 16 Bit, 1024 x 768 Maus / Software / 14" - Color - Monitor, VHB 4.000,-. Tel: 07141/605732, Thomas Eiberger, Ludwigsbürger Str. 32/2, 7146 Tamm.

Verkaufe C16 Plus 4 + Cassettenlaufwerk + Anschlußkabel + 23 Original-Spiele + Handbücher. 200 DM (VB) 100% in Ordnung. Christoph Oertel, Uhrskreuzweg 12 a, 8922 Peiting.

Disk-Codierer f. alle Amigas! Langes Kabel, LED, 1a Qualität, stoßfest nur 50,- DM bei W. Naumann, Südtirolerstr. 2, 8805 Feuchtwangen, Tel: 09852/9893.

Amiga: Zusatzteile für Deinen Computer wie z.B. 4-Spieler-Adapt oder ein Linkkabel oder ein Kopiermodul. Schreib an Michael Krause, PF 21, A-6027 Innsbruck. Write fast, Info und Preislisten begrenzt erhält!

Sega-Mega-Drive: Verkauf incl. Joypad, Netzteil, Module (Populous, Lynos, Mickey-Mouse) ca. 4 Mon. alt, VB: 490,- DM; Tel: 0906/6673 (nach 17 Uhr), Martin Mader, Schlesierstr. 47, 8850 Donauwörth

Verkaufe Atari STM 520 NP: 1000 DM für 400-500 DM. 512 KB Speicher. Bitte melden Sie sich unter dieser Adresse: Manuel Barwig, Dorfplatz 6, 8221 Nußdorf.

Verkaufe Sega Mega Drive RGB Kabel. Sowie die zum Anschluß an Commodore 1084 Preis 40,- DM. Rüste auch jap. Pal Mega Drive von 50->60 Hz um (Games sind dann schneller), Tel: 02622/83517, Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22

SUPER FAMICOM Anschluß an Commodore 1084. Monitor der Anschluß an die Stereoanlage kein Problem. Suche R-Type 2.. Also ruft an: Tel: 02622/83517, Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22

Biete Hardware
Verkaufe Sega Mega Drive RGB Kabel. Sowie die für den Commodore 1084. S. Famicom an Stereoanlage kein Problem. Rüste auch jap. Pal Mega Drive von 50->60 Hz um (Games sind dann schneller) 02622/83517, Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22.

Super Famicom Anschluß an Commodore 1084 Monitor oder Anschluß an die Stereoanlage kein Problem. Suche R-Type 2.. Also ruft an: Tel: 02622/83517, Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22.

***** SUPERGÜNSTIG ***** Verkäufe C64 + Floppy + Datasette + 2 Diskettenboxen + viel Software + 3 Joysticks + ... VB 485 DM L.Dolling, J.-Ringelplatz-Str. 17, 2190 Cuxhaven, Tel: 04721/47794

Verkaufe Amiga 500 (1 Jahr alt) ü 1 MB Speichererweiterung + Joystick + TV Modulator + Ca. 150 Spiele + 3 Diskettenboxen für VB 1000 DM Tel: 069/432041, Björn ab 19 Uhr.

Verkaufe PC 2086 von Amstrad mit schnellem 8086 Prozessor, 8 Mhz, 640 KB, 21 MB, VGA-Karte, 3,5/5,25, GameCard, Joystick, Mouse, MS-3.3, Windows, Ultima 6, SimCity, F19, dt. Handb. 04191/7469, Georg Ungemach, Bachstr. 21, 2358 Kaltenkirchen.

Verk. C = 64III Floppy 1571, Datasette, Games (Wheels of Fire, Zak Mc Kracken etc.) Originale! 2 Joystick. NP ca: 800 DM. 0941/67118, Walter Hehberger, Ostpreußenstr. 69, 8400 Regensburg.

Verkaufe C64, 2 Floppys, Fin. Cart. 3, Mouse 1351, 50 Disks, Datasette + umfangreiche Literatur: VB 1000,- DM, Martin Kellenberger, Händlerstr. 11, O-1200 Frankfurt/Oder.

Vermittle privat PC's, AT's, XT's mit verschiedensten Prozessoren und von (fast) allen Marken, mit oder ohne Extra-Hardware, meist bis zu 400 DM unter NP. Auch gebraucht! 04951/3329, Marc Morian, 1. Sücwieke 89, 2953 Rhaderfeln.

**** SCHWEIZ **** Verkäufe wegen Systemwechsel 2 Monate alten, kaum gebrauchten EPSON LQ550 mit Einzelblatteinzug, 1A Zustand für 850m,- Fr. VHB. M. Zoss, Hofacker, CH-3116 Kirchdorf.

Verk. Amiga 500, Speicherw., 2. Laufwerk, Monitor 1084S,, 400 Disks, Joys, Bücher, wegen Systemwechsel für 1.700,- Fr. VHB ** Schweiz ** M. Zoss, Hofacker, CH-3116 Kirchdorf.

Verk. Atari 1040 STE, 1 MB, 1,5 Jahre alt, LW 3,5", Monitor SM 124 u. Softw. DM 1000. Heiko Sowade, Drewsstr. 37, 2300 Kiel 14, Tel: 0431/727826, So-Do ab 19 Uhr.

Verkaufe Supercomputer 80386 2 MB RAM 25 MHZ 2 LW HD 3,5/5,25, 42 MB Festplatte, 32 BIT Super VGA. Oliver Holzmann, Rotenbergstr. 13, 7440 Nürtingen, Tel: 07022/8396

Verkaufe C64 + 1541 + SSI-Original Secret Of The Silver Blades, Topzustand, für 400 DM!!! Holger Wolff, Zieglhofweg 1 c, 6710 Frankenthal.

Verk. C64 II + 1541 + Maus 1351 + ca. 60 volle Disk. + Bücher und riesig viel Zubehör. Einfach alles. VB 750 DM. Tel: 02166/58984, Stefan Wirt, Drosselweg 56, 4050 Mönchengladbach 4.

C-64 + Floppy + Drucker + Box + Dieks + Reset-Schalter + Final Cartridge 3 + Disk-Locher + Geos + Buch + 1 Joystick, Preis VB DM 700, Tel: 04141/82882.

Verkaufe C-64 II mit Diskettenlaufwerk 1541 II, Datasette, 3 Joysticks, Maus + massig Software für 350 DM! 100% in Ordnung. Traumangebot! 06752/5995, Canten Nalenz, Alter Oberhauser Weg 21, 6579 Kirn.

Schweiz Schweiz Schweiz Schweiz Verkäufe Atari ST mit Joystick und Zubehör SW Monitor und tollen Games. Ruft schnell an!!! Tel: 062/692535 Schweiz, Stefan Verna, Muhleweg 203, CH-4458 Eptingen.

Verkaufe Amiga 500 1 MB RAM + Porfes-Monitor + 40 Disketten mit Box VB 1600 DM. Schreibt an: Gregor Zeller, Balthasar-Vitzthum-Str. 8 b, 8035 Gauting, Tel: 089/8505263

Achtung Amiga User. Wer braucht ein Kopiermodul, 4-Player-Adapter oder ein 0-Modem-Kabel. Für Infos schreibt an: D. Angel, Postfach 21, A-6037 Innsbruck. Write soon.

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör für schlappe 499 DM. Außerdem Leerdisk 10 Stück für 10 DM so lange der Vorrat reicht. Anrufe nach 21 Uhr 06351/41466. See you!! Markus Raab, Neustr. 66, 6719 Eisenberg.

Verkaufe wegen schulischen Gründen meinen Amiga 500 - Megabyte Erw. - Joystick + Literatur + 10 Disketten - Maus Preis 489 DM - He Leute nur 550 DM Anrufe nach 21h 06351/41466, Markus Raab, Neustr. 66, 6719 Eisenberg.

Verkaufe C64 + gr. Monitor + Disketten und Bücher + Maus. Tel 04323/4587. Verkäufe für 500 DM. Jeremy Böhm, Dörpplatz 5, 2351 Goennebek, für Telefon: 3-8 Uhr.

Amiga 500 + Video Monitor 1084S, Games, Joystick und Maus für 1200 DM, Tel: 05121/860795.

Verk. C 128 D + 100 Disk + Anwendersor + viele Games + Literatur für 490 DM (nur komplett, an Selbstabholer) Tel: 0037-071/55507, Daniel Jeinsen, Bernsdorfer Str. 117, O-9026 Chemnitz.

Verkaufe Amiga 500 (1 MB) + Zweitlaufwerk und Orig. Elvira + Larry 3 für 650 DM (VB). Tausche auch gegen Super Famicom + evtl. Mario World oder anderes Spiel (Gradius) Tel: 06381/5820 - Christian Müller, Blockweg 22, 6798 Kusel 2. -fast-

MS-DOS: Railroad Tycoon: 50 DM PGA-Tour Golf: 40 DM, Beide 3,5" + Original!! Zusammen: 80 DM. 0511/561753 Suche Lexicross. Dirk Pilz, Warburghof 18, 3000 Hannover 61.

Verkaufe Atari 1040ST mit SW + Farbmonitor + Epson Lx-800 + 9 Originale (GFA-Bas., STAD, Chaos...) und ca 200 Disks, 2 Schwenkfüße und viel Literatur für V H B DM 3000,-. Anrufen bei Oli Kehrle, Schwalbenweg 9, 7960 Aulendorf Tel.: 07525/475

A 2000 B / PC-Karte / 20 MB - Filecard / Philips-Farbmonitor-CM8833 / 2 x 3,5"-LW + 1xS, 2S Zoll-LW / GFA-Basic / Mouse / Disc-Box + Div. Software / VB 2.250 DM (Software = 20 Orig. - 100 Leer-Disketten) Tel: 08663/2960, M. Schützinger, Seehauserstr. 30, 8222 Ruhpolding.

Verkaufe billige Amiga Ersatzteile alles 100% ok. z.B. ROM 1,2 DM 40,-, Netzteil 80,- usw. anrufen 07432/22550, Jan Metzger, Hofackerstr. 31, 7470 Albstadt 3

Verk. Amiga 500, Farbmonitor und Maus, ca. 6 Mon. alt, wie neu!! mit Arbeitsdiskette und Original-Spiele, B-Khan, Rock'n Roll, Turican für nur 1300,- DM. Verkandkosten müssen selbst übernommen werden. Roland Poms, Barkhauser Str. 7, 4930 Detmold.

C-128 + 1541II + Datasette + Action Cartridge MK V + Locher + 200 Disks + 2 Boxen + 6 Originale VB: 600,- DM. Tel: 09948/1284, Matthias Heller, Schützenstr. 22, 8491 Kleinaign

Amiga 2000 mit 2 x 3,5" LW, PC-XT Karte, BTX, Drucker NEC-PG, 1084 Monitor, 350 Disks incl. Originale 3 MB RAM, 5 1/4 " LW use. Thorsten Staudt, Nordenbergerstr. 25, 8500 Nürnberg 60, 0911/6880900

IBM PC, PS2 Model 30, 11/88, VGA, 3,5" LW, 640 KByte RAM, 20 MB Harddisk, IBM-Farbmonitor, DOS 3.3, VB 2100 DM, Tel: 07152/24916, Mark Schmitz, Rutesheimerstr. 34, 7250 Leonberg.

M&B NEWS

GAMEBOY
Nemesis II
Choplifter II
Dulman Busters

PC-ENGINE
PC-Gengin II
Power 11
Cobra II (CD)
SEGA MEGA DRIVE
Alien Storm
Sonic the Hedgehog
Legend of Raiden
Phantasystar III

SEGA GAME GEAR
Fantasy Zone Gear
Pat and Patter
Wall of Berlin
SUPER FAMICOM
Super R-Type
Soccer
Battle-Dodge Ball

NEO-GEO-NEWS:
Burning Fight
Ghost Pilot
King of Monster
Blue Journey

Michaela Fuchs
Hard- und Software-Vertrieb
Oberdorfstraße 57 · Postfach
5476 Niederrissen
Tel. 0 26 36/8 01 47 · Fax 0 26 36/69 18
An- und Verkauf von Gebrauchtwaren
Mo.-Fr. 17.00-22.00 Uhr
Sa. 8.00-22.00 Uhr

Weitere Beratung und Informationen telefonisch! Unser Anrufbeantworter steht außerhalb der Geschäftszeiten jederzeit zur Verfügung!! Informationen über demnächst erscheinende **NEWS** bekommt Ihr von unserer **24-HOUR-HOTLINE!!**

ZilleSoft

AMIGA

Antares	68,90	Spirit of Adventure	68,90	Billy the Kid	68,90
Armour Geddon	68,90	Superleague Manager	68,90	Buck Rogers - Deutsch	98,90
Bandit Kings	98,90	Swords & Galleons	68,90	Cardinal of Kremlin	49,95
Bard's Tale III	68,90	Toki	68,90	Chess Simulation	68,90
Battle Command	68,90	Tower Fra	78,90	Duck Tales	68,90
Betrayal	78,90	Transworld	68,90	Elvira	98,90
Brat	63,90	Ultima V	73,90	Excalibur	98,90
Buck Rogers - Deutsch	98,90	Wonderland (1 MB o. 5 MB)	76,90	Eye of the Beholder	78,90
Cash	63,90			F-19 Stealth Fighter	98,90
Challengers	78,90			Great Courts 2	68,90
Chess Simulation	68,90			Hard Drivn II	78,90
Chuck Rock	68,90			Jet Fighter II	98,90
Cubulus	68,90			Kings Bounty	78,90
Eco Phantoms	68,90			Kings Quest V	98,90
Elvira	68,90			Kniffel - Deutsch	39,00
Eye of Beholder	78,90			Lemmings	78,90
Exile	68,90			Lexicross	78,90
F-19 Stealth Fighter	78,90			Links	108,90
Fate - Gates of Dawn	a. Anfrage			M.U.D.S.	78,90
Gods	68,90			M1 Tank Platoon	88,90
Great Courts 2	64,90			Mario Andretti	78,90
Hard Drivn II	68,90			Panza Kick Boxing	78,90
Heart of the Dragon	68,90			Quest for Glory II	93,90
Logical	58,90			Red Baron	98,90
Lemmings	63,90			Rise of the Dragon (VGA)	98,90
Loopz	58,90			Savage Empire	94,90
M.U.D.S.	68,90			Monkey Island EGA Dt.!	73,90
M1 Tank Platoon	78,90			Monkey Island VGA Dt.!	89,90
Moonshine Racers	63,90			NAM - Vietnam	93,90
NAM - Vietnam	78,90			Silent Service II	88,90
Navy Seals	68,90			Sim Earth	89,90
On the Road	68,90			Transworld	78,90
Panza Kick Boxing	78,90			Virus Wächter 1.50 Dt.!	61,60
Paradroid '90	68,90			Wayne Gretzky II	88,90
Powermonger	78,90			Wing Commander	98,90
Powermonger-Data Disk	45,90			Wing Comm. Miss. Disk	44,90
Railroad Tycoon	78,90			Wizardry - Proving Grounds	49,95
Secr. of Monkey Isl. Dt.!	94,90			Wizardry - Return of Wedna	49,95
Shadow Dancer	68,90			Wizardry - Heart o. Maelst.	49,95
Sim City Erw. Disks je	43,90			Wonderland (1MB od. 5MB)	93,90
Skull & Crossbones	68,90				
Spindizzy Worlds	68,90				

ATARI ST

PC

Einige Titel waren bei der Drucklegung noch nicht lieferbar und werden in den nächsten Wochen erwartet. Preisänderungen vorbehalten. Gesamtpreislise kostenlos (bitte Computer und ASM angeben!). Vorkasse + DM 5,-; PG Amt Essen, Kto. 402835-433, BLZ 360 100 43, Nachnahme + DM 10,- (incl. 2,- DM Postgebühren). Ausland nur gegen Vorkasse + DM 10,- Versandkosten. **Achtung neue Anschrift, jetzt auch mit Ladenlokal! Schreiben Sie uns, rufen Sie uns an oder kommen Sie einfach vorbei!**

Zillesoft
Wall-Zentrum, 4130 Moers 1
Tel. 02841-28049 - FAX 02841-170852
24 Std. Bestellannahme (Anrufbeantworter)

Verkaufe schnellen PC/XT (C30) 32 MB Filecard, 5,25" LW, CGA-Graphik, Echtzeituhr, Maus, schwenkbarer monochrom Monitor, div. Software für 1100 DM VHB Tel: 06351/6982, Andreas Koch, Margarethenacker 26, 6719 Ramsen.

Biete Drucker: Star NL-10 neuwertig! VP 400 DM. Wendet Euch an: Yves Winter, Thujastr. 42, CH-8038 Zürich.

Verkaufe C64 II incl. Floppy II + Farbmonitor + Abdeckhaube + Joystick + 50 Disketten + Box für 850 DM. Melden bei André Schmidt, Rheinring 72, 3300 Braunschweig, Tel: 0531/846977.

Verkaufe Commodore Grünmonitor, voll funktionsfähig, 3 Jahre alt, 100 DM, 2 Basic-Bücher C-64 zus. NP 72 DM für 30 DM. Simon Wahl, Am Eichenrain 68, 7070 Schw. Gmünd-Lindach.

Verkaufe 1040 STFM mit 29 Originalen, Maus für 1500 DM zwecks Systemwechsel. Anschrift: Jams Glas, Fontanestr. 20, 4720 Beckum.

Verk. C64 + 1571 + Datasette + 2 Joysticks + Literatur + 40 Original Spiele, z.B. Pool of Radiance, Last Ninja 2, Secret of the Silver Blades nur kompl. 400 DM. Thomas Ritt, Ziegelhütten 20, 8459 Etzelwang.

A500 (1MB): 550,-, Farbmonitor: 350,-, Drucker Epson LQ950 (A3 Druckbreite + Zubehör): 1100,-, superbase2: 110,-, div. Zub. (auf Anfrage) + Literatur bei 08538/704 Benjamin Resch, Unterreuthen 2, 8397 Bad Füssing.

Verkaufe Atari Schwarz-Weiß Monitor SM 124 für 140,- DM. Tel: 0711/732549 oder schreibe an: Lucien Nufer, Robert Koch Str. 43, 7000 Stuttgart 80.

Sega Game Gear, Columns, Super Monace GP, Netzteil, 1a, Garantie, Originalverpackung, NP 420 DM, VP 300 DM, Tel: 089/174877, Johannes Bolbart, Richaldenstr. 30, 8000 München 19.

Verk. 5 Mon. junges, neuw. MegaDrive (jap. schnellstes MD, alle Spiele laufen!) + Bud. + Thundf.3 + Populous + WorldCupSoccer + Castle of Illusion + Arcade Power Stick für nur !!! 400 DM !!! Tel: 09431/610498, Christian Schmid, Bayernwerk 25,8460 Schwan dorf.

Tausche

64 New Stuff 64 ! Gratislist! Ich suche zuverlässigen Tauschpartner, habe neueste Games: Ski or die, Gazza II, Turrican II, RVF-Honda usw. Tel: 02293/6432, J. Lütjebüter, Amselweg 10, 5223 Nümbrecht.

Suche Face Off Eishockey. Tausche gegen 688 Attack Sub oder Hard Drivin. Thomas Wanzner, Bauertacherstr. 16, CH-8712 Stäfa, 01 926 43 20.

Suche: Tauschpartner für C-64!!! Schreib an: Dr. Who/S-Soft, Christian Bucher, PO Box 4, 4611 Buchkirchen oder ruf an: 07242/28139 (Chris!) *** Austria ***

C-64: Habe neueste Spiele für den 64. Ruft an! Tel: 04861/5213 (Björn). Adresse: B.Müller, Löwenweg 45, 2254 Friedrichstadt.

Tausche Mega-Drive Games. Habe Monaco GB / TF5 / S.Hang On / D.Duke / Mystic Defender / E.Swat / Lakers uvm. Suche Dick Tracy / TigerHeli Dangerous Seed uvm. Tel: 09604/1018 (Chris or Andi)Ch. Demleitner, Baronstr. 4, 8475 Wernberg

Do you want hot Games? Then call: 04861/5464 Guido Meyer, Lindenstr. 10, 2250 Husum.

Tausche für MD. Sword of Vermillion gg. Lakers VS., Celtics, Thunderforce 3 gg. Aleste, World Cup Soccer ggg. Herzog 2. Tel: 089/221621, Bojan Krstulovic, Morrasistr. 24, 8000 München 5.

Suche Tauschpartner für Amiga Soft. Habe z.B. Brat, Oops up, Elvira... Schreibt mit Liste an Ralf Geiger, Untergasse 33, 3579 Neukirchen. Evtl. auch Anfänger.

Hey Swapper, Ihr braucht Disks? Biete Leerdisk u.a. Hardware. Bei Interesse Preisliste bei A. Maidhof, Senaer Str. 5, 8635 Dörfles-Esbach anfordern.

Seduction-Amiga Hey guys, wake up, we are back more powerful than ever. So if you need new stuff write to us: We also look for a coder. René Mosbacher, P.O.Box 13, A-8605 Hafendorf.

Amiga 500! Topaktuelle Amigasoftware günstig, schnell u. 100% zuverlässig. Gratisliste anfordern. Schreibt an: Torsten Bastian, Badallee 10, 2253 Tönning. Auch Tausch möglich.

- Amiga-Software - Neues vor-handen - Call: 04381/9494 - or write to Martin Horstmann, PO Box 1172, 2322 Lütjenburg. Be fast - No Looser -

- Amiga-Software - Neues vor-handen - Call: 04381/9494 - or write to Martin Horstmann, PO Box 1172, 2322 Lütjenburg. Be fast - No Looser -

C64: Habe neueste Spiele für den C64. Ruft an: 04861/5213, Adresse: Björn Habig, Löwenweg 8, 2250 Husum.

**** -Amiga - C64 - **** I want you to swap new software!!! Dail: 04381/8302 (24h) or write to: CPE, Markus Nickels, PO Box 1172 in 2322 Lütjenburg (No Letters)

**** - Amiga - C64 - **** I want you to swap new software!!! Dail: 04381/8302 (24h) or write to: CPE, Markus Nickels, PO Box 1172 in 2322 Lütjenburg (No Letters)

Neueinsteiger! Suche zuverlässigen Tauschpartner f. PC 3,5 Zoll Disketten. Tel: 06371/12419, tägl. 17-18.00 h, Thomas Schuck, Weiherstr. 5, 6791 Spesbach.

CPC-Freaks! Swapping lots of hot and old stuff. Disk only. Send your lists to Freaksoft from DragonBreed, Maurice Homan, Eernewoudeweg 30, NL-6835 JG Arnhem, The Netherlands.

Suche zuverlässigen Tauschpartner zwecks Erfahrungs- und Softwaretausch. Schickt Eure Listen an: Ralf Karbe, Egerländerstr. 18, 6224 Rotenburg/F. Nur Atari ST

Suche zuverlässigen Tauschpartner zwecks Erfahrungs- und Softwaretausch. Schickt Eure Listen an: Ralf Karbe, Egerländerstr. 18, 6224 Rotenburg/F. Nur Atari ST

Tausche - Verkäufe Software für C64 Listen und Info gegen Freiumschlag anfordern bei F. Graubaum, Geysstr. 1, = -3750 Blankenburg. Nur Disk!!! (100% Antwort)

Suche Tauschpartner für neue Amiga Demos etc... Falls Interesse schreibt an: Hesidenz Erik, Adenauerstr. 68a, 6635 Schwalbach 3. West-Germany.

Tausche neueste Demos usw... Schreibt an: Hesidenz Erik, Adenauerstr. 68 a, 6635 Bad Schwalbach3. System: Amiga.

Wanted!! Tauschpartner für C-64 und Amiga!! Gutes Material vorhanden. Contact: Games of Paradise, Peter Lange, Postfach 701207, 8000 München 70.

Hi Leute!!! Tausche neueste Software auf dem Amiga 500. Habe allerneueste Sachen. Suche vor allem Bundesligamanager. Auch Ältere. Call: 06206/53129: Christian Knapp, Dieselstr. 14, 6840 Lampertheim. Thanks!

Friendship Rules - for high Quality contacts on Amiga & Atari ST. Write to: Imagic, Wolfgang Veit, PO Box 591, A-4840 Vöcklabruck/Austria. Write soon - 100% Answer!!

Amiga! Wir, die Gruppe Beast suchen Kontakte zwecks Demo- und Public Domaintausch. Wenn Ihr Interesse habt, schreibt mit Demodisk. Wir geben 100% Antw. incl. Disk! Beast, Daniel Kempkes, Bömkesweg 56, 4290 Bocholt.

-ST- Demos, Tracker-Songs, Samples Tauschpartner gesucht. D. Bohn, An der Martinskirche 41, 4500 Osnabrück. Nur legales!!! -ST-ST-ST-

-ST- Demos, Tracker-Songs, Samples Tauschpartner gesucht. D. Bohn, An der Martinskirche 41, 4500 Osnabrück. Nur legales!!! -ST-ST-ST-

-ST- Demos, Tracker-Songs, Samples Tauschpartner gesucht. D. Bohn, An der Martinskirche 41, 4500 Osnabrück. Nur legales!!! -ST-ST-ST-

-ST- Demos, Tracker-Songs, Samples Tauschpartner gesucht. D. Bohn, An der Martinskirche 41, 4500 Osnabrück. Nur legales!!! -ST-ST-ST-

The Electric Touch * Wir suchen immer noch Grafiker, Coder, Sounder und Kontakte *** Call wave under 02382/63370. Hi to Coma, Vanisch, Sannity, Panic, Treac!, Trackers + Grace * See u all in Bocholt *** TET ** Andre Warschun, Ludgerstr. 45, 4730 Ahlen.

C-64. Habe neue Spiele für den C-64. Wenn Du sie haben willst ruf an: 04861/5464, Guido Repate, Prinzenstr. 20, 2254 Friedrichstadt

Amiga! Tausche Stunt-Car-Racer, Super Ski, Gremlins II und Paperboy (alles Originale) gegen Monkey Island. Ruft mich an, wenn ihr Interesse habt unter 069/884190, Sandro Guagenti, Ludwigstr. 76, 6050 Offenbach.

IBM-PC: Tausche Lemmings (Original) gegen Space Quest IV. Andreas Pechtold, Sonneberger Str. 31, O-6421 Spechtsbrunn.

SCHWEIZ SCHWEIZ

Amiga, Atari, IBM-PC
Gameboy, Sega Mega Drive
NES, Super Famicom
PC-Engine, Neo Geo
Atari Lynx, Sega Master
Sega Game Gear
Leerdisketten, 3,5 HD ab Fr. 1.23
Gratisliste anfordern !!

ALCOM ELECTRONICS
Gramattstr. 15, Postfach
CH-8862 Schübelbach
Tel. 055/64 62 58 Fax 64 70 62

MS-DOS: Tausche originales Railroad Tycoon. Schickt Eure Listen an: René Botor, Eichenrehmen 17, 2420 Eutin.

IBM-PC IBM-PC IBM-PC Habe Muds und würde gegen Sim Earth, Spacequest 4, Lemmings, Panza Kickboxing oder Speedball 2 tauschen. Tel: 0831/17229, Marc Seefelder, Poststr. 91, 8960 Kempten.

Suche Tauschpartner für PC 31/2"/51/4" Habe: SQ4, Elvira, Links, WC, Sim Earth, ... Bitte schreibt an: Klaus Stocker, Tullnerstr. 48a, A-3451 Michelhausen (100% Antwort)

C-64, C-64!! Hi, C-64 Freaks! I'm looking for new contax! (swapp'n) if you're top, then send somthin'. No discs = no answer! PS: Auch Kauf mögl! Jens F. Gonzales, Schillerstr. 15, 2800 Bremen 1, yo.

Tausche 100% neuwertige Original-soft gegen Atari Lynx Gerät. Besitze: Monkey Island, Dragon's Lair, Space Quest 3, F-19, Batman, Wild West World, M1 Tank Platoon, (Amiga) Stefan Mangold, Spitzweg 22, 8878 Biberthal/Bühl, Tel: 08226/485

Tausche Zak Mx Kracken (Org.) gegen Police Quest 2 (Org.), Conquest of Camelot oder gegen Codename Iceman (Org.) Tel: 05105/9521, Matthias Frank, Fritz-Reuter-Platz 2, 3013 Barsinghausen.

Fairlight - die beste Lösung für allerneueste Amiga + MS-DOS Software! Neuste Modem Ware! Schreibt an: Fairlight, Norbert Marquardt, Box 6, 23600 Hollbiken, Schweden. Versand erfolgt aus BRD!!

Achtung! An alle Systeme! Probleme mit der Kontaktaufnahme mit anderen Freaks? Das ist jetzt vorbei! Kontaktzentrale Powerage! Info gegen Rückporto: Andreas Magerl, Hochplattenweg 4, 8212 Uebersee.

Verschiedenes

***Amiga*ST* Suche günstige Amiga Originale!!** Verkaufe Footballmanager auf ST für 40 DM (Orig.) Suche Tauschpartner für Amiga. Listen und Angebote an Frank Effe, Hauptstr. 20 a, 3180 Wolfsburg 32.

LEGENDS - das ultimative Fantasy-Postrollenspiel der Superlative und EPIC, das Fantasy-Strategiespiel auf dem Postweg. Hunderte Spieler können sich nicht irren. Kostenl. Infos: SSV-Graz, J. Klapf, PF 1205, A-8021 Graz.

Sega Mega + Spiele, PC-Engine + Spiele, Game-Boy + Spiele, Game Gear + Spiele, Sega Master + Spiele, Lynx + Spiele, Nintendo + Spiele, Super Famicom + Spiele. Tel: 04521/71497, Andreas Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin.

Verkaufe Sega Master 149,- und habe noch über 50 verschiedene Games, z.B. Ultima IV, Wonder Boy I, II, III, Kings Quest, Ales Kidd I, II, III, IV. Tele: 04521/71497, Andreas Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin.

Wegen Systemaufgabe zu verk.: Software, Bücher u. Hardware für Amiga. Software ab 15 DM. Liste gegen frankierten Rückumschlag. Jörg Proidl, Vereinsstr. 281, 4432 Gronau.

Verk. günstig Lösungen, Anleitungen usw. für Computer u. Konsolen, z.B. Amiga, C64, MS-DOS, Mega D, NES, GB usw. Liste gg RP bei: R. Wernard, Schwarzenst. 42, 8678 Schwarzenbach.

Lösungen: Larry I-III, Space Quest I, Kult, Kings Quest I-III, Maniac Mansion, Indiana Jones, C. of Camelot, R. of Medusa je 5 DM. (+ 1 DM Porto; Geld bitte beilegen) bei Stefan Jörg, Bräunlings 2, 8970 Immenstadt.

Project C nimmt noch Mitspieler auf. Kostenlose Informationen über div. Briefspiele (SF/Fantasy/Survival) bei Michael A. Tänzer, Krausenstr. 2, 3000 Hannover 1.

Literatur, Software (Originale) und Zeitschriften für den C64/C128 sehr günstig, 1a-Zustand abzugeben. Liste ggn Porto: Andreas Knoblauch, Hauptstr. 113, 7926 Böhmenkirch.

Media-News: Die Zeitschrift, die über den gesamten Unterhaltungssektor berichtet. Probehefte gegen DM 2,- bei: Olaf Wolter, Am Buchenwald 12, 5067 Kürten.

Bis zu 3000 DM Nebenverdienst monatlich. Leichte Arbeit von zu Hause aus. Info gegen 10 DM bei Guido Requate, Bgm.-Sammannstr. 19, 2253 Tönning.

Double-Trouble - der Sega - Nintendo u. Mega - Drive Club mit Mitgliedern aus ganz Europa. Biete Clubzeitung, Kontakte, Tips usw. Double Trouble - der Club für alle Wesen. Tel: 030/6849816, Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47.

Bis zu 100 DM Nebenverdienst täglich. Leichte Tätigkeit von Zuhause aus, legale Arbeit für jedermann. Info gegen frank. Rückumschlag von M. Schüller, An der Ley 12, 5372 Schleiden.

Amiga! Suche Freaks, die fähig sind Spiele auf dem Amiga zu coden. Sehr gute Verdienstmöglichkeit. Je besser das Game, desto mehr Geld. Jörg Freymann, Am Schatz 8, 6486 Brachtal. Tel: 06053/4059!!

Verkaufe + tausche Amiga-Games. Verkaufe + tausche Anleitungen. Verkaufe 2200 C-64 Pokes für 15 DM. Verkaufe 450 New C-64 Pokes für 15 DM. J. Wallot, In der Stetbach 51, 6105 Ober-Ramstadt, Germany!!

Verkaufe ASM 5,9 - 12/88, 10/11/87, 1-5,7,9-12/89, 1-5,9/90; ASM-Spez. 1,4,5 für 5,-/Stk. oder zus. m. 3 Sammelordnern 150,- DM. M. Rühle, Kolonnenweg 1, 2300 Kiel, 0431/642402.

Komplettlösungen zu ü. 170 Amiga, ST + PC-Games z.B. alle Sierras, Lucasfilms, Infocoms, sonst. Adv., etc. Liste: 1,50 DM Rückp. M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70, Preis: 7,80 DM inkl. Porto!

Verkaufe Zeitschriften (z.B. ASM, Power Play, Happy Computer, Input 64, C-F, 64er, Bit-Markt, usw.) zu Superpreisen. Lothar Tenzer, Am Mühlenbach 2, 5238 Heinsberg. Tel: 02452/6048.

DIGI-Service! Wir digitalisieren Eure Vorlagen (Fotos, Bilder, Videos) für den Amiga für Eure Demos, Show oder private Vilder! Jedes SW-Bild 3,- DM und jedes Farbbild (bis 4096 Farben) 5,- DM! Jede Auflösung möglich. Disketten liefern wir mit! Ihr braucht nur die Vorlagen zu schicken, die natürlich auch mit zurückgeschickt werden. Info: J.D. Mallander, Knufstr. 28, 4290 Bocholt! Hotline: 02871/42766 (Stefan Hüls, ab 19 Uhr)

Washer - Das Postspiel!!! Die etwas andere Wirtschaftssimulation. Schreibt mir, und ich sende Euch kostenlos die Regeln. Christian Knorr, Rebenweg 22, 6227 Oestrich-Winkel 2.

ASM Erstausgabe bis jetzt Amiga-Magazin Erstausgabe bis jetzt, gegen Gebot. alle Hefte 100% ok, 0561/771155, Susanne Brückmann, Kurt-Schumacher Str. 22, 3500 Kassel 1.

Zahle bis zu 100,- DM für leere Telefonkarten! Einfach anrufen: 0921/44944 ab 18 Uhr. Gerhard Tischler, Richthofenhöhe 2 d, 8580 Bayreuth.

Fate-Gates of Dawn. Wer sich mit diesem Rollenspiel von Reline auch gerade beschäftigt, sollte mir zwecks Erfahrungsaustausch einmal schreiben: Guido Jenderny, Heckenweg 1, 4934 Horn - Bad Meinberg

Da geht die Post ab: Fußballbundesliga - das Postspiel. Reserviert jetzt Plätze für 91/92. Infos bei: Monte Miersch, Ratheustra. 1, 3012 Langenhagen.

Verkaufe Sega Master Süiele. Auch am Tausch interessiert. Verkaufe auch Nintendo Spiele. Tel: 0452/71497, Andreas Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin.

Zeitschriften: ASM 9/89 - 4/91 Stck. 3,50 DM Amiga Joker 11/90 - 4/91 Stck. 3 DM. Power Play 6/90, 7/90, 10/90 - 5/91 Stck. 3 DM. CVG Nr. 113 5,- DM. Ruft an 02872/3669, Thorsten Hülsmann, Winkelhauser Esch 29 a, 4292 Rhede.

Super Nebenverdienst: 100 DM und mehr täglich. durch einfache, von Zuhause ausführbare Tätigkeit. Auch für Jugendliche geeignet. Infos gegen frankierten Rückumschlag - Es lohnt sich. Lars Hofmann, Vachstr. 3, 4370 Mark Hüls.

Die besten ST-Sounds II auf einer 160 Min. langen MC für 10 DM (bar) Info, Bestellung: The Stinger Crew, Marcus Kollmannsthaler, Kantstr. 6, 7470 Ebingen.

Biete Trainerpokes f. C64. Cheats, Codes + Lösungen f. Amiga, Atari, C64 + MS-DOS. Liste gegen frankierten Rückumschlag bei: M. Neumann, Berlakstr. 2, 4100 Duisburg 12

Bocholter Copy-Party! Leider ist es bei der letzten Party am 09.06.91 ein bißchen eng geworden. Doch für die folgenden Partys am 14.09. und am 16.11.91 haben wir neue Räumlichkeiten, die problemlos 600 Personen und 300 Computeranlagen fassen. jeder kann für jede Party auf dem C64 und Amiga für unsere Democompetitions schon mal anfangen zu programmieren. Einladung anfordern unter: J.D. Mallander, Knufstr. 28, 4290 Bocholt. Tische reservieren unter Tel: 02871/42766 (Stefan Hüls, ab 19 Uhr)

Amiga - Orig - SW zverk.: Yuppies Revenge, Black-Jack-Academy, Omni-Horse-Racing, Great Courts 1 + 2, Tower Fra = (Flughafen - Fluglotsen - Sim., dt.) Fusion Paint, Transworld, 07224/5806, Glodd, PF 1310, 7562 Gernsbach.

SOUNDBLASTER 338.-
NEU: incl. VOICE EDITOR
Original dt. Handbuch v. Distributor
375,- + SOUNDBLASTER
AdLib SOUNDCARD 235.-
PC MUSIC SYSTEM 278.-

SB-MIRCO CHANNEL 449.-	
■ 3D CONSTRUCT KIT	119.90
■ BANE O. COSMIC FORGE	82.90
■ BATTLESTORM	65.90
■ BETRAYAL	81.90
■ BIG BUSINESS	58.90
■ BLUE MAX	76.90
■ BROKER KING	69.90
■ BUNDESLIGA-MANAGER	59.90
■ CENTURIO - DEF. O. ROAE	65.90
■ CHAMPIONSHIP SOCCER	64.90
■ CHAMPIONS OF RAJ	62.90
■ COMMAND H.Q.	74.90
■ DAS BOOT	76.90
■ DEATH KNIGHTS O. KRYN	79.90
■ EYE OF BEHOLDER	70.90
■ EXTERMINATOR	68.90
■ GOLD OF AZTECS	73.90
■ HARD DRIVEN 2	70.90
■ HEART OF CHINA	84.90
■ KINGS BOUNTY	72.90
■ KINGS QUEST V VGA	89.50
■ LARRY 3 dt. Version	82.90
■ LEMMINGS	74.90
■ LINKS VGA	78.90
■ -ZUSATZDISK 1/2/3 1e	39.90
■ MEDIEVAL LORDS	73.90
■ MIGHTY BOMB JACK	63.90
■ MONKEY ISLAND dt. VGA	83.90
■ MOONBASE	75.90
■ QUEST FOR GLORY II	82.90
■ RAILROAD TYCOON dt.	82.90
■ RED BARON dt. Vers.	95.90
■ RISE O.T. DRAGON dt. Vers.	95.90
■ SILENT SERVICE II dt.	82.90
■ SIM EARTH dt.	86.90
■ SORC. GET ALL TH. GIRL	64.90
■ SPACE QUEST III DEUTSCH	82.90
■ SPACE QUEST IV VGA	82.90
■ THEXDER II-FIRE HAWK	62.90
■ ULTIMA VI	79.90
■ VAXINE	74.90
■ WING COMMANDER AT	76.90
■ -MISSION DISK 1/2 1e	37.90
■ WONDERLAND	82.90
NUR PC GAMES I	

Okay Soft

AM GRABEN 2 * 8471 WEIDING
TELEFON 09674/1279
FAX 09674/1294

Kleinanzeigen

Für Amiga zu verk: Pictionary (etwa wie "Montagsmaler"), DPaint 3, Their Finest Hour, F-29, Teenage Queen, Hostages, Populous, Wallstreet Wizzard, Battle Chess, Kind Word 2 (Textverarb.) 07224/5806, Glodd, PD 1310, 7562 Gernsbach.

Manager - Das Postspiel der Superlati- ve. Nicht nur mit-, sondern auch gegen- einander. Infos gegen 1,- DM in Briefmar- ken bei: Rainer Grundl, Am Wellsee 105, 2300 Kiel 14.

***** Soccer-Cup ***** Die Fußballsimula- tion per Post. 64 Mannschaften - 1. Liga, 2. Liga und 3 Amateurligen! Infos gegen 1 DM bei C. Hater, Dreufte 6, 4250 Bot- trop 2.

Suche Amiga-User(innen) in Berlin zwecks Treff. Bin 17. Steffi Schubert, Se- veringstr. 21, 1000 Berlin 47.

Kaufe/Tausche/Verkaufe Module für Neo Geo, Super Famicom, Game Gear und Sega Mega. Suche auch dringend Konsolen, kaufe Bestände auf. D. Wendt, Schonnebeckhöfe 150 b, 4300 Essen 12, Tel: 0201/309696 ab 16h.

Zahle bis zu 100,- DM für leere Telefon- karten! Einfach anrufen: 0921/44944. Karten bitte bereithalten. Gerhard Tisch- ler, Richthofenhöhe 2 d, 8580 Bayreuth.

Verkaufe Komplettlösung von: Maniac Mansion, Zack McKracken, Indy and The Last Crusade Adv. Schreibt an: Jens Linß, Loch 27, 8607 Hollfeld. Preis je 10 DM; alle 3 = 25 DM. Schickt Geld (Scheine) und frank. Rückumschlag.

Saisonheft 1!! Das Heft zu Bundesliga- Manager ist rausgekommen. Mit über 22 Seiten. 8 DM + Porto. Es steht alles drin. Meldet Euch!!! Y.Harry Steiert, Talstr. 11 a, 7746 Hornberg.

Verkaufe Lösungshefte zu Larry 1-2 und Space Quest 2-3. Je 10 DM + Porto. Auch für PQ 2. Der PPortopreis beträgt 3,- DM. Jetzt anrufen. Tel: 0511/626079, Daniel Plappert, Ferd.-Wallbrechtstr. 13, 3000 Hannover 1.

100 DM Nebenverdienst täglich! für Zu- hause, leichte Tätigkeit für jedermann, ab sofort Info gegen Freiumschlag. Andre- as Scholz, Schliemannstr. 17, 4100 Duis- burg 12.

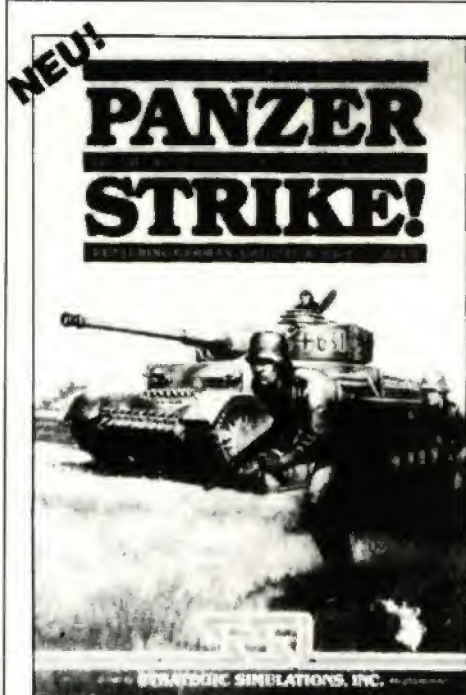
Suche Amiga-Besessenes Computer Girl... Tel: 07554/8354 oder Adr.: Eddie Tropea, 7771 Grickingen, Rebweg 4.

"Double Trouble" = Master-System, Mega-Drive u. Nintendo Club mit Mit- gliedern aus ganz Europa. Biete Clubzei- tung, Versand, Hotline, Tips uvm. Double Trouble - Der Club f. alle Wesen! 030/6849816, Matthias Herrendorf, Bür- gerstr. 29, 1000 Berlin 47.

Science-Fiction-Postspiel THE BLACK HOLE Info: Peter Kusajda, Ludwig-Bör- ne-str. 10, 2850 Bremerhaven, 0471/27709

Verkaufe: Sega Master System für 149,00 DM und + ber 50 verschiedene Spiele, z.B. Wonder Boy I + II + III, Ulti- ma IV, Phantasy Star uva... Tel: 04521/71497, Andreas Bender, Meins- dorfer Weg 30, 2420 Eutin.

Suche: Mega Drive + Spiele, Super Fa- micom + Spiele, Sega Master + Spiele, Nintendo + Spiele, Game Boy + Spie- le, Game Gear + Spiele. Tel: 04521/71497, Andreas Bender, Meins- dorfer Weg 30, 2420 Eutin. Suche. Suche. Suche. Suche.



Taktische Gefechtssimulation, 3600 Felder großes Spielfeld mit topogra- fischem Gelände, 250 Waffensyste- me aus WKII, 1-2 Spieler, Spiel- dauer 30 Std., Ostfront, Westfront und Afrika.

Deutsches Handbuch

DM 99,-

Alle Spiele ab Lager lieferbar.

THOMAS MÜLLER
COMPUTER—SERVICE

Postfach 1307
7602 Oberkirch
Telefon 07802/5651

Probleme bei Spielen? Habe ca. 200 Lö- sungen (+ Karten) + Anleitungen + Codes für alle Systeme! Zuverlässig, schnell + billig! Preise: 1-7 DM, Liste gegen frank. Rückumschlag bei: R. Martini, Ostwall 3, 4600 Dortmund 1.

Demos selbst erstellen? Kein Problem! Habe für C64 ca. 60 Demo-, Intro-, Letter-, Logo- und Sinus-Designer, Linker, Packer + ca. 200 Demos! Alles PD-Stuff!!! Stand: 6.6.91! Info gegen frank. Rückumschlag bei: R. Martini, Ostwall 3, W-4600 Dortmund 1.

Ich sammle Fotos. Schicke auch Du mir ein Foto von Dir. So hilft auch Dein Foto mit, meine Sammlung zu vergrößern. Danke. Christian Knorr, Rebenweg 22, 6227 Oestrich-Winkel.

Verkaufe sämtl. ASM-Hefte. Preis VS, 05652/4506, Ulrich Bernhardt, Egerlän- der Str. 30, 3437 Bad Sooden-Allendorf.

Komplettlösungen zu ü. 200 AMIGA, ST + PC-Games, z.B. alle Sierras, Lucas- films, Infocoms, sonst. Adv., etc. Liste: 1,50 DM Rückporto. M.Kohn, Siep- mannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Preis: 7,80 DM inkl.!

Unicorn - Club für alle PD-Freaks auf dem Amiga & C=64. Siehe auch ASM Clubseite im Feedback! Infos gg. Rück- porto bei: *Unicorn, Thorsten Hasen- bein, Herner Str. 277, 4630 Bochum*

Wanna feel the touch of real coolness? Then get your personal issue of da C&V- Bote (C-64/IBM). Simply send 2,- DM to: Michael Mättner, Gartenstr. 3, "6108 Gräfenhausen - in Dtsch!

Bocholter Copy-Party! Wenn Ihr am Samstag, 14.09.91 dabei sein wollt, so fordert eine Einladung an, oder ruft früh genug an, wenn Ihr Tische reservieren wollt! J.D.Mallander, Knufstr. 28, 4290 Bocholt! Tel: 02871/42766 (Stefan, ab 19 Uhr)

Venlo is going to die, because they held no great Amiga-C64-Demo-Competi- tions like at the Bocholter Copy-Party. If you will make a Demo or reserve tables for the meetings on 14.09.91 or 16.11.91, call: Germany/02871/42766 (Stefan, from 7 pm)! For an great Invitation write to: J.D.Mallander, Knufstr. 28, 4290 Bocholt! Now we have a room, which can contain 600-700 peoples and 300 computers! For every computersystem we have gre- at prices for the 1st, 2nd and 3th place!

Kontakte

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga. Immer neueste Games! Schickt Eure Liste an Jans W. Hegemann, Land- wehrstr. 166, 4709 Bergkamen. Nicht nur für einmal!!

Wanna swap some stuff on C-64? Wri- te to: Abyss Connection, A. Zimmer, Klo- sengartenstr. 25, 5042 Erfstadt. Also for Logos and Game-Graphics etc.

Achtung! Taschengeldaufbesserung mit Heimarbeit: Infos bei Torsten Roh- mann, Leyer Stück 17, 4322 Sprockhövel 2. Nicht vergessen: adressierten und frankierten Rückumschlag beilegen!

Spherical Designs: Wir suchen als De- mogruppe neue Mitglieder auf dem C64 + Amiga (Coder, Musiker, Grafiker, Swapper und Modemtrader). Schreibt an: Stefan Hüls, Diinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Übrigens erscheint auf der Spherical Designs Party unser Megademo "The Corridor" !!!

Hey ya cool guys on Amiga-machine! If ya need two top members for our gre- at group write to: Paul Motterer, PO Box 200, A-6100 Seefeld, C.U.-L8er!

Spherical Designs: Wir suchen als De- mogruppe neue Mitglieder auf dem C64 + Amiga (Coder, Musiker, grafiker, Swapper und Modemtrader). Call: 02871/42766 (ab 19 Uhr), Stefan Hüls, Diinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt.

Wir POISON suchen freiwillige Mitar- beiter an unserer Amiga-Crew. Benöti- gen zuverlässige, fähige Leute für De- mos, Intros, Sound, C-Texte usw. Gute Swapper werden auch aufgenommen. Kontakt: Markus Frankl, 10.Oktobstr. 12, 0330 Treibach, Austria!!! Yeah Poison!

Unabhängiger Spreader gesucht. Deutschland, Schweiz, Österreich. Con- tact: A. Rascal, PF 21, A-6027 Innsbruck. Germany, Switzerland, Austria. Indepen- dent Spreader Wanted.

Hey Freaks! For our Amiga-Demogroup we are searching for good Coders- Gfx-Man-Sounders. If you are interested write fast to: D. Traub, Wiesenackerstr. 26, 7257 Heimerdingen (mit Disk)

Nintendo-Gameboy-Warrior-Club sucht noch Mitglieder spezialisiert auf amerikanische Spiele 4x jährlich Clubzei- tung. Alois Latzelsberger, Teplitzer Str. 16, 1000 Berlin 33.

Fairlight - Die beste Lösung für aller- neueste Amiga + MS-DOS Software. Neueste Modem Wares! Schreibt an: Fairlight, Norbert Marquardt, Box 6, 23600 Hollbiken, Schweden. Versand er- folg aus BRD.

Stellenmarkt

Programmierer-Team sucht Top Pro- grammierer (Assembler) und Grafiker on Amiga/ST oder PC für Top Spiele-Ent- wicklung. Graphiker bitte mit Demos!! Murad M'Barki, Bergstr. 218, 4370 Marl.

Biete Software

Suche SSI-Uralt-Games, z.B. Panzer Grenadier, Battlecruiser, Breakt. in the Ardennes, Eagles, Wargame Greats, Vietnam. U. Thies, Nelkenweg 29, 5308 Rheinbach (nur schriftl.)

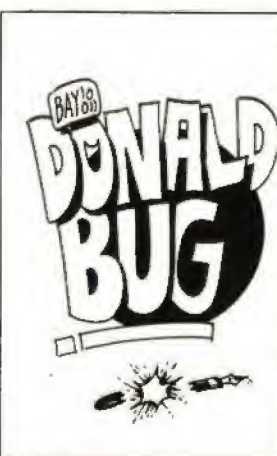
Verkaufe Demos Abu zu einem sehr günstigen Selbstkostenpreis 50 Disks 45 DM. Adrian Rzyla, Burloer Weg 118, 4290 Bocholt. 100% Antwort.

Amiga * Amiga *** Amiga *** Ami-** ga Anwender, Anwender, Anwender, Anwender. Gratisliste anford. bei W Kol- ler, Postfach 231, 1142 Wien, Austria

Amiga * Amiga *** Amiga *** Ami-** ga Sport, Strategie, Adventure, Games, Geschicklichkeit, Anwender, usw. Gratis- liste anford. bei W. Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Austria

Amiga * Amiga *** Amiga *** Ami-** ga Anwender, Anwender, Anwender, Anwender. Gratisliste anford. bei W Kol- ler, Postfach 231, 1142 Wien, Austria

Amiga * Amiga *** Amiga *** Ami-** ga Neueste Games und Anwender, Neu- este Games und Anwender. Gratisliste anford. bei W. Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Austria.



You want the newest Software for your Amiga, Atari ST and Atari XL. Contact us: THE ELITE, F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien. "Please write your System"

Verkaufe Orig. PC-Software: SimEarth dt. Version für 55 DM und Full Metal Planet dt. Anleitung für 40 DM VB. Tel: 069/761458, Klaus Sprenger, Th.-Fischer-Weg 59, 6000 Frankfurt 90.

Schweiz ** ST ** Schweiz Verk. neue und ältere Soft für Euren Atari. Infodisk gegen Rückporto bei: M. Humbel, Zollplatz 300, CH-5322 Koblenz. Only CH!

*****Amiga! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

!!!Amiga!!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Uitz Heinz, PF 13, A-1145 Wien.

Amiga!!! Topaktuelle, brandneue Stuff, 100% virusfrei! Zuverlässig und schnell, viele deutsche Anleitungen. Gratisliste bei: Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

*****Amiga*** Topaktuelle Soft,** sowie auch neuestes. Alle deutschen Anleitungen. Gratisliste anfordern bei: *** Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.***

*****Amiga*** Topaktuelle Soft,** sowie auch neuestes. Alle deutschen Anleitungen. Gratisliste anfordern bei: *** Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.***

*** Atari-ST * CH * Atari-ST *** Wir bieten die absolut neueste Soft zu fairen Preisen (Abos + einzeln)! Um mehr Informationen zu verlangen: V. Gamvone, Kellenweg 40, 4153 Reinach, Schweiz. Tel: 061/7111630!!!

Logos, Grafix? Erfahrener Grafiker macht Eure Träume billigst wahr! Sendet eine Disk + Rückporto für eine Demodisk! Infos unter: Tel: 02103/60774 bis 23 Uhr (nur legales...) oder schreibt schnell an: MASSIMO CARDISCA, WADERSTR. 161, 4010 HILDEN

Achtung! Amiga zu verkaufen!!! Amiga 500 mit allem Drum & Dran! 200 Disks, Handbücher, 2 Superjoysticks, Monitor, Anleitungen & Tricks!!! mind. 950,00 DM. Gehe nach Meistbiet. 06152/63417, Denis Zarali, Th. Mann Str. 30, 6085 Neuheim.

Amiga PD-Soft Sonderpreise, Amiga Computerclub, Kontakte alls Systeme uvm. Info schnell und gratis gg. Rückporto bei Andreas Magerl, Hochplattenweg 4, 8212 Uebersee, Tel: 0120-21 086426697

Amiga PD-Soft Sonderpreise, Amiga Computerclub, Kontakte alls Systeme uvm. Info schnell und gratis gg. Rückporto bei Andreas Magerl, Hochplattenweg 4, 8212 Uebersee, Tel: 0120-21 086426697

***** AMIGA *** Topaktuelle Amigasoft-**ware bzw. älteres. Habe einfach alles! - Auch Anleitungen (deutsch!). Liste anfordern bei: *Christian Ettenauer, PF 474, A-1171 Wien.

***** AMIGA *** Topaktuelle Amigasoft-**ware bzw. älteres. Habe einfach alles! - Auch Anleitungen (deutsch!). Liste anfordern bei: *Christian Ettenauer, PF 474, A-1171 Wien.

***** AMIGA *** Topaktuelle Amigasoft-**ware bzw. älteres. Habe einfach alles! - Auch Anleitungen (deutsch!). Liste anfordern bei: *Christian Ettenauer, PF 474, A-1171 Wien.

***** AMIGA *** Topaktuelle Amigasoft-**ware bzw. älteres. Habe einfach alles! - Auch Anleitungen (deutsch!). Liste anfordern bei: *Christian Ettenauer, PF 474, A-1171 Wien.

***** AMIGA *** Topaktuelle Amigasoft-**ware bzw. älteres. Habe einfach alles! - Auch Anleitungen (deutsch!). Liste anfordern bei: *Christian Ettenauer, PF 474, A-1171 Wien.

***** AMIGA *** Topaktuelle Amigasoft-**ware bzw. älteres. Habe einfach alles! - Auch Anleitungen (deutsch!). Liste anfordern bei: *Christian Ettenauer, PF 474, A-1171 Wien.

Jau Dudes!!! I am selling the latest mod stuff. When you want buy the hottest stuff then write to: P. Breitfeld, Schloßstr. 19, 4100 Duisburg 18

Top Amiga Originalspiele mit Verpackung günstig abzugeben, z.B. Lemmings, Lost Patrol usw. Jürgen Potrick, Goethestr. 99, 7143 Vaihingen/E. ab 17 Uhr erreichbar Tel.: 07042/17512.

MR - Soft

Hier spielt der Chef selbst!

AMIGA	ATARI ST	PC / AT
3D Construction Kit 119.90	3D Construction Kit 91.90	Buck Rogers kompl. dt. VGA 89.90
Budokan 68.90	Chaos strikes back 59.90	Eye of the Beholder VGA 75.90
Chess Champion 2175 75.90	Dungeon Master dt. 59.90	F-15 Strike Eagle II 77.90
Eye of the Beholder 75.90	Elvira kompl. dt. 69.90	Gunship 2000 * 91.90
F 15 Strike Eagle II 84.90	Great Courts II * 68.90	Lemmings 74.90
Ishido 59.90	Indiana Jones dt. 68.90	Links 89.90
Klax 45.90	M1 Tank Platoon 69.90	Mario Andretti 84.90
Lotus Esprit 59.90	Mig 29 Fulcrum 84.90	Megatraveller 77.90
Metall Masters 59.90	Monkey Island kompl. dt. 89.90	Railroad Tycoon 84.90
Medusa II *	Paradroid 59.90	Red Baron 84.90
Midwinter II 76.90	Pirates dt. 56.90	Secret Weapon of the Luftw. *
Railroad Tycoon 74.90	Speedball II 59.90	Sim Earth dt. 84.90
Team-Yankee 69.90	Turrican II 64.90	Wing C. Mission I oder II 39.90
UMS II 74.90	Ultima V * 76.90	Wonderland 89.90
Wings 0.5 MB 69.90	UMS II 74.90	Soundblaster 333.00

* = wird erwartet * Versandkosten DM 8,- * Irrtum und Preisänderungen vorbehalten

Ständig Neuerscheinungen, bitte nachfragen

Tel.: (0 60 74) 9 84 82 Fax.: (06074) 9 53 47

Mo.-Sa. von 10.00-19.00 * Michael Reimer * Brandenburger Str. 1 * 6074 Rödermark

Anfänger oder Profi? In- oder Ausländer? Mädchen oder Junge? Oma oder Baby? Reich oder arm? Genie oder ...? Alle brauchen Amiga-Soft! Alle rufen Tel: 02172/2343, Herbert Schneeweis, Lisztg. 2, A-7132 Frauenkirchen.

Amiga und MS-DOS-Freund!!! Fordert die Amiga oder MS-DOS Game-Liste an bei LUL, Norbert Lelink, PO Box 27, L-3801 Schiffange, Luxemb.!!! ***Storm***

Amiga und MS-DOS-Freund!!! Fordert die Amiga oder MS-DOS Game-Liste an bei LUL, Norbert Lelink, PO Box 27, L-3801 Schiffange, Luxemb.!!! ***Storm***

Amiga und MS-DOS-Freund!!! Fordert die Amiga oder MS-DOS Game-Liste an bei LUL, Norbert Lelink, PO Box 27, L-3801 Schiffange, Luxemb.!!! ***Storm***

Amiga und MS-DOS-Freund!!! Fordert die Amiga oder MS-DOS Game-Liste an bei LUL, Norbert Lelink, PO Box 27, L-3801 Schiffange, Luxemb.!!! ***Storm***

Amiga und MS-DOS-Freund!!! Fordert die Amiga oder MS-DOS Game-Liste an bei LUL, Norbert Lelink, PO Box 27, L-3801 Schiffange, Luxemb.!!! ***Storm***

Amiga und MS-DOS-Freund!!! Fordert die Amiga oder MS-DOS Game-Liste an bei LUL, Norbert Lelink, PO Box 27, L-3801 Schiffange, Luxemb.!!! ***Storm***

If you want to buy the latest wares on Amiga & PC just write to: Fairlight, Martin Andersen, PO Box 6, 23600 Hollbiken, Sweden! The Stuff will be delivered from Germany! You can also write german!

Verschenke Software -C64/PC 128/Amiga- Keine Raubkopien, Info gegen 1 DM in Briefmarken: TH. Bradl, Postfach 1221/04, W-8418 Teublitz.

Amiga! MS-DOS! Topaktuelle Games, knifflige Adventures, hilfreiche Anwenderprogramme und viele Anleitungen superschnell und zuverlässig. Umfangreiches Gratisinfo bei B. Nittel, PF 612, A-8011 Graz/Austria

C-64 PD-Soft Demo und Intromaker Tun-es, K-Pics, Anwender, Games usw. 100% legal stuff, 300 Disk beids. voll zum Selbstkostenpreis, Diskliste für 2 DM RP. R. Kairies, Lönsring 15, W-2105 Seevetal 2

Gameboy: Verkaufe orig. Nintendo Ga-mes Fortress of Faer u. Super Mario L. für je 30,- DM (beide originalverpackt u. neuwertig) Marcell Meyer, Mohnblumenweg 2, 8011 Kirchheim b. München, 089/9036431

Verk. Originalsoftware für IBM-PC LHX-Attack-Chopper 60,-, Zack Mac Kracken 50,-, Wolfpack 60,-, Lemmings 55,-, Jetfighter II 60,-, Their finest Hour 55,- Tel: 02248/1626, P. Broich, Flürchen 7, 5202 Hennef 1

Biete Software: Cash, Kings Bounty, Brigade Commander. Für Amiga. Schreibt an: Toni Cevese, Einsteinstr. 19, 8080 Aalen 1

Test the Best! Write to Meo Culpa to get the best and newest PC-Software: Tony Ante, Put Miivanica 5, 57000 Zadar, YUGOSLAVIA!

Amiga * Amiga *** Amiga *** Ami-**ga Potpanic, Battle Bound, Deutero, Big Business, Tank Buster, Cubix, Gratisliste anford. bei W. Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Austria

Neu Softworld Neu

GAME GEAR DM 299,-
SUPERFAMICOM ab DM 400,-
ATARI ST
MS-DOS
MEGA Drive ab DM 300,-
C-64
GAMEBOY

Bei unseren Preisen Stehen Sie Kopf!

Preis nur für NN oder Vorkasse plus 5,- DM Versandkosten (Inland); Aufbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.

Verkaufszentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Aufseßplatz, ca. 100m
Peter-Henlein-Str. 73 8500 Nürnberg 40 Telefax (0911) 441662

0911/43 74 74



GERMAN DESIGN GROUP

Eine futuristische Konfliktsimulation für zwei Personen, die auf einem fernen Planeten ausgetragen wird. Mit unterschiedlichen, modernsten Waffensystemen erkämpfen sich die Kontrahenten den Weg in das gegnerische Hauptquartier. Anhand eines Editors lassen sich schnell und einfach eigene Szenarios erstellen.

WARLORD



Diskettenlaufwerk VC 1541 und ein oder zwei Joysticks

Hardware: **Commodore C 64**

Spieleranzahl: 2

Preis: DM 49,-

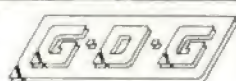
Bestellnummer: C 2/00301

Programmversion: Februar 1990

... kostenloser Katalog auf Anfrage ... Händleranfragen erwünscht ...

Rüdiger Rinschardt · Bucholzstr.17 · 4755 Holzwickede

Telefon: -Werktags von 10.00 - 17.30- ☎ 02301/12647



Amiga * Amiga *** Amiga *** Amiga** Switch Blade, Web og Terror, Hydra, Kick Off II, Winning Tactic, Arnhem Gratsliste anford. bei W. Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Austria

Amiga * Amiga *** Amiga *** Amiga** Cave Runner, Robotics Live, Brat, Soccer 2000, Rattlehead, Risk 91 Gratsliste anford. bei W. Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Austria

Amiga * Amiga *** Amiga *** Amiga** Live and Death, Skate Tribe, Cash, Little Wizards, Warzone, Encounter Gratsliste anford. bei W. Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Austria

AMIGA!!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratsliste anfordern. Uitz Heinz, PF 13, A-1145 Wien.

AMIGA!!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratsliste anfordern. Uitz Heinz, PF 13, A-1145 Wien.

*****AMIGA! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratsliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

*****AMIGA! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratsliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

PC*PC - Mea Cupla - PC*PC contact us for newest PC-Software: T. Ante, Put M.Ivanica 5, 57000 Zadar, YUGOSLAVIA!

Verkaufe Original ESS und Trans World für Amiga höchstes Angebot erhält Zuschlag. Angebote an: Peter Martin, Postfach 1114, 6312 Laubach 1.

Wenn Ihr die allerneueste Software zu fairen Preisen für den C-64 haben wollt dann schreibt an: D. Klein, Postfach 108534, 4426 Vreden. Kostenlose Infos gegen Rückporto!

Versch. Software (Original), nur Amiga! Bilder wie bei "Elvira..." Liste anfordern: J. Galésic, PF 500411, 7000 Stuttgart 50. Bitte DM 1,- Rückporto beilegen. Alles für Amiga.

Amiga: Monkey Is.: 40 DM, Lemmings: 35 DM, Dungeon M.: 30 DM, L.O.F.: 30 DM, Lost Dutchman M.: 30 DM, Police Q II: 30 DM, Power M.: 35 DM, Paperboy: 10 DM, Intercentor: 15 DM, Fusion P: 10 DM, Tel: 05141/84397, Heinz Knolle, Möhrenweg 13, 3100 Celle-Westercele.

C-64 Originalspiele! z.B. Oil Imperium, Star Flight, Gunship... Liste gegen DM 1,- Rückporto. Ingo Otto, Am Sportplatz 25, 2901 Metjendorf.

Verkaufe C-64-Intros: Jedem sein persönliches Intro auf dem C64!!! Für nähere Informationen sendet 1,50 DM oder 10 ÖS an Franz Zoier, Sternbachstr. 20, A-9900 Tristach.

You want the newest Software for your Amiga, Atari ST and Atari XL. Contact us: THE ELITE, F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien. "Please write your System"

- = - Amiga / IBM-PC - = - Are you searching for a really fast and unbeatable source, then call: Germany(49) 08431/40959! Only new modern warez, daily news... call now! Klaus Peter, Birkenweg 12, 8070 Ingolstadt.

Amiga * Amiga *** Amiga *** Amiga** Asteroids, Stormball, Renegade, Eye of the Beholder, P.P. Hammer, Gratsliste anford. bei W. Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Austria.

Amiga * Amiga *** Amiga *** Amiga** Master of the Town, Block Schock, Demoniak, Chaos in Andromeda, Gratsliste anford. bei W. Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Austria.

Amiga * Amiga *** Amiga *** Amiga** SCI-FI, Werner Reinhart, Violator, Crystals of Arborea, Project One, Gratsliste anford. bei W. Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Austria.

Amiga * Amiga *** Amiga *** Amiga** Conflict: Middle East, Wipe Off, Hunter, Abyss, Cubus, Ramify, Potfun, Gratsliste anford. bei W. Koller, Postfach 231, 1142 Wien, Austria.

***** Amiga *** Topaktuelle Soft,** Oldies, sowie auch neuestes. Alle deutschen Anleitungen. Gratsliste anfordern bei: Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

Amiga!!! Topaktuelle, brandneue Stuff, 100% virusfrei, zuverlässig und schnell, viele deutsche Anleitungen. Gratsliste bei: Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

*****AMIGA! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratsliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

*****AMIGA! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratsliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

AMIGA!!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratsliste anfordern. Uitz Heinz, PF 13, A-1145 Wien.

AMIGA!!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratsliste anfordern. Uitz Heinz, PF 13, A-1145 Wien.

Verkaufe: Midwinter (45 DM) und Waterloo (40 DM) beides Amiga + Scartkabelverbinding Amiga/Fernseher für 20 DM, Tel: 069/494841, MartinKuluzy, Fechenheimer Str. 12, 6000 Frankfurt/M. 60

Wir bieten neueste Soft. Günstig und zuverlässig. Schreibt an: P. Prassel, Edith Stein Str. 18, 500 Köln 80, Nur Amiga!!

AMIGA-aufgepaßt!!! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig den neuesten Stoff. International erste Adresse - Gratsliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

AMIGA-aufgepaßt!!! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig den neuesten Stoff. International erste Adresse - Gratsliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

AMIGA-aufgepaßt!!! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig den neuesten Stoff. International erste Adresse - Gratsliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

AMIGA-aufgepaßt!!! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig den neuesten Stoff. International erste Adresse - Gratsliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

AMIGA-aufgepaßt!!! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig den neuesten Stoff. International erste Adresse - Gratsliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

AMIGA-aufgepaßt!!! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig den neuesten Stoff. International erste Adresse - Gratsliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

AMIGA-aufgepaßt!!! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig den neuesten Stoff. International erste Adresse - Gratsliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

AMIGA-aufgepaßt!!! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig den neuesten Stoff. International erste Adresse - Gratsliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

AMIGA-aufgepaßt!!! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig den neuesten Stoff. International erste Adresse - Gratsliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

AMIGA-aufgepaßt!!! Topaktuelle Games, Anwender, Anleitungen, ständig den neuesten Stoff. International erste Adresse - Gratsliste anfordern. R. Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

AMIGA!!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratsliste anfordern. Uitz Heinz, PF 13, A-1145 Wien.

Amiga!!! Topaktuelle, brandneue Stuff, 100% virusfrei, zuverlässig und schnell, viele deutsche Anleitungen. Gratsliste bei: Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

Amiga!!! Topaktuelle, brandneue Stuff, 100% virusfrei, zuverlässig und schnell, viele deutsche Anleitungen. Gratsliste bei: Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

*****Amiga*** Topaktuelle Soft,** Oldies, sowie auch Neuestes. Alle deutschen Anleitungen. Gratsliste anfordern bei: *** Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien ***

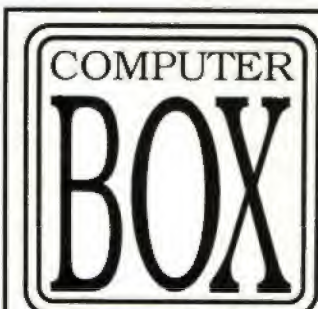
*****Amiga*** Topaktuelle Soft,** Oldies, sowie auch Neuestes. Alle deutschen Anleitungen. Gratsliste anfordern bei: *** Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien ***

*****Amiga*** Topaktuelle Soft,** Oldies, sowie auch Neuestes. Alle deutschen Anleitungen. Gratsliste anfordern bei: *** Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien ***

*****AMIGA! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratsliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

***** Schweiz ***** If you want the newest stuff!!! write to: Tesla, V. Frei, PO Box 402, AH-4153 Reinach.

Verkaufe neueste Amiga-Soft! Liste bei Ralf Köster, PF 106745, 4770 Soest.



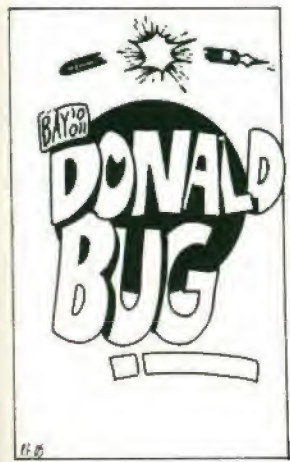
Bei Spielen Nr.1



Ladenverkauf & Versand in Österreich

Führend bei Amiga Anwender-Software
Ihr Spiele-Spezialist in Österreich

Riesige Auswahl an Computer-Literatur
1100 Wien, Gudrunstraße 158, Tel.: (0222) 602 26 18



Verkaufe neueste Amiga-Soft! Liste bei Ralf Köster, PF 106745, 4770 Soest.

PC-Games, Lu.D., 45 DM, Hanse 40 DM, LL III 30 DM, To.L. 30 DM, Zak Mc Kracken 30 DM, Ooze 35 DM, Muds 50 DM, U6 50 DM, GMS 30 DM, GwBasic, deutsch, 40 DM, Joystick u. Karte 50 DM, ab 20 Uhr nach Chris fragen 04494/1015, Chris Fiss, Azaleenstr. 16 a, 2909 Bösel.

Verk. Reflections für 90 DM Markt & Technik Bookware. Tausche auch gegen andere Orig. Alles in sehr gutem Zustand! Tel: 07181/42301 ab 14 Uhr. Rainer Baun, Karlsbader Str. 1, 7060 Schorndorf.

Wir haben die Topsoft von Morgen für Amiga. Cash, Kings Bounty. Schreibt an die besten: Toni Cevese, Einsteinstr. 19, 7080 Aalen 1

-- **AMIGA** -- Biete Software für den Amiga! Tel: 05732/74111 (24 Std.) (nur telefonisch) Gerd Hoffmeier, Grüner Weg 2, 4800 Bielefeld 23

-- **AMIGA** -- Biete Software für den Amiga! Tel: 05732/74111 (24 Std.) (nur telefonisch) Gerd Hoffmeier, Grüner Weg 2, 4800 Bielefeld 23

***** Revolution in der DDR ***** Stellen Sie sich vor, alles wäre ein wenig anders gekommen ... brutal wie in China. Schaffen Sie den Umsturz. Strategie u. Action (C64; 19,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne

Revolution in der DDR, Lifetime, Tennis Manager '90, Tennis Player Manager. Kombinieren Sie selbst: 2 Spiele = 34,95; 3 Spiele = 44,95; 4 Spiele = 54,95 (C64 Disk; DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne.

Tennis Player Manager - managen Sie einen Spieler Ihrer Wahl. Individ. Training, Werbung, absp. Spielstand, 1-8 Spieler (C64 Disk; 19,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne

Tennis Manager '90 Bestimmen Sie als Manager die Geschicke Ihrer Spieler - Werbeverträge, Schaukämpfe, Turniere - 8 Spieler ... (C64 Disk; 19,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne

Lifetime - managen Sie sich durchs Leben. 1-4 Spieler, versch. Wege der Geldvermehrung, freie Berufswahl, kompl. deutsch. (C64 Disk; 19,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne

Bundesliga '90/91 - Neu. Managen Sie einen Fußball Club. - Meisterschaft, DFB-Pokal, UEFA-Cup, Transfers, 1-3 Spieler. (C64 Disk; 19,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne

Atari-ST: Spitzensoft und jede Menge deutsche Anleitungen, supergünstig. Fordert Gratisbroschüre von: Robert Tremel, PF 99, A-1183 Wien.

C64: Immer die topaktuelle Soft und deutsche Anleitungen? Können Sie haben! Fordert Gratisbroschüre von: Robert Tremel, PF 44, A-1165 Wien. Unbedingt leserlich schreiben!!

Amiga: Ihr wollt die neuesten Games? Wir haben sie! Außerdem jede Menge deutsche Anleitungen. Fordert Gratisinfo von: Robert Tremel, PF 44, A-1165 Wien. Bitte leserlich schreiben!!

AMIGA AMIGA Wir verkaufen ständig topaktuelle Software! 05732/16852 Wir sind am besten ab 19.00 Uhr zu erreichen. Michael Richter, Steinbruchstr. 61, 4972 Löhne

05732/16852 Call us to get the hottest Stuff for Amiga! The best time to reach us is past 19.00 o'clock. Michael Richter, Steinbruchstr. 61, 4972 Löhne

Biete Hardware

Verkaufe Amiga 500 mit Maus und Trafo für 350 DM T. Ossig, Kleiner Feldweg 49, 4224 Hünxe 1, Tel: 02134/34476

! ACHTUNG !

- Es ist uns nicht mehr möglich, Erotik-Soft oder andere pornographische Games hier im Kleinanzeigenteil zu veröffentlichen
- Das Herstellen, Anbieten und Verkaufen von Raubkopien verstößt gegen das Urheberrecht und kann straf- bzw. zivilrechtlich verfolgt werden
- Wir bitten um vollständige Adressangaben in Ihren Kleinanzeigen
- Anzeigen mit PLK-Nr. werden aus rechtlichen Gründen nicht abgedruckt
- Anzeigen, die auf widerrechtlich betriebenes Glücksspiel hinweisen, dürfen nicht mehr abgedruckt werden

Wir bitten um Ihr Verständnis

! ACHTUNG !

Verk. C128 + 1541 + Maus + 9 Originalsp. + 40 Leerdisk. für 800 DM, Tel: 06781/33938, PS Spiele: Elite, Turrican 2, Geos Klax. Christian Maes, Oldenburger Str. 12, 6850 Kirschweiler

Verkaufe NEC P20 mit automatischem Einzug und 9 Monaten Garantie für 1050 DM. Verk. auch Wing Commander mit Secret Mission für 90 DM. Tel: 040/592530, Sascha Wegener, Heinrich Traun Str. 30 b, 2000 Hamburg 63

Verkaufe C-64II mit 1541 II + Farbmonitor + Maus + Datasette. VB 500 DM. Tel: 069/761458, Klaus Sprenger, Th.-Fischer-Weg 59, 6000 Frankfurt 90

Verk. C64 II + Abdeckhaube mit Floppy 1541 + 1 Joyst. + Handb. + 150 Disks mit 450 Spielen in 2 Diskettenkästen f. 450,- DM. Tel: 05352/6679 ab 17 Uhr, Michael Schulz, Königsberger Str. 6, 3333 Büddenstedt 1

Biete C64 + 1541 + 50 Leerdisk + 1 Joystick + Org. Sp. Bards Tale 3 + Turtles + Spiderman + Times of Lore + Rings of Medusa + Robocop 2 + Rainbow Island + Chambers of Shaolin + Fugger + Ninja Remix + Ninja 3 + Shadow Warrior + Atomic Robokid für 600 DM, Thomas Schuster, Postgasse 7, 8137 Berg 1

Verkaufe Nordic Power Modul für C64/128 + Anl. u. Verpackung, 1 Jahr alt, VB DM 80. Roland Nieweg, Hopfenring 11, 3388 Bad Harzburg.

Verk. Amiga 500 + 2. Laufw. + 1 MB abschaltbar + Farbmonitor + NEC P6 plus Drucker + M/J Umschalter + 2 Joysticks + Software + Literatur + TV-Tuner + 100% alles in Ordnung - VB: 3000,- Tel: 08257/1518, Andreas Lintner, Pfarrer-Strauß-Str. 7, 8894 Hollenbach.

Verkaufe Sega Master System + 3 Spiele und 2 Joybad für 265 DM. Matthias Kautz, Deutsch-Evern-Weg 68, 2120 Lüneburg, Tel: 04130/56995

C-64 * C-64 * C-64 Verkäufe kompl Floppy, Datasette, Games, Maus usw. nur 400 DM!!! Hauke Wulf, Birkenweg 9, 2303 Gettorf, Tel: 04346/1464

Tower 386/33/64 KB-Cache, 8 MB-RAM, VGA-Karte u. Monitor (1024 x 768) non Interlaced, Drucker, Software, Maus, etc., kompl. z. VK, Angebote an Tel: 07141/601244 nur Fr-So. Bertin Lechner, Reutlingerstr. 23, 7146 Tamm/Württ.

PC-XT mit 20 MB-Harddisk + 5 1/4 Zoll Floppy + Maus + Joystick + EGA- und Hercules-Karte + 2 Monitore (640 x 480) für 999,- DM (NP 2500,- DM) Interessierte: Tel: 07181/62489 (Daniel)!! D. Weckmann, Menzelweg 39, 7060 Schorndorf.

Verk. C128 D PC + 170 Disks + Box + Joystick ü Final C. III + Bücher + 14 ASM + div. Zubehör. Preis 795 DM, Tel: 07171/72174, Simon Wahl, Am Eichenrain 68, 7070 Schw. Grönd-Lindach.

Verk.: PC-Engine (RGB) mit 3 Joypads und den Spielen: Gunhead, Dragon Spirit und Son Son II für DM 300,-. Tel: 0202-505368, Marc Dolewski, Schützenstr. 90, 5600 Wuppertal 2, ab 15 Uhr.

Nintendo NES mit den Spielen: Ice Climber, Super Mario, Zelda I, Kid Ikarus, Goonies II für nur 350 DM. Tobias Uhlig, Wiedenhof 12, 5064 Rösrath 3, Tel. 02205/86240

Verschiedenes

Kryptic Simulations Postspiele! 3 seitiges Gratis-Info gegen 1 DM Rückporto bei KS, Volker Jankowski, Birkenallee 32, 6745 Offenbach.

Verkaufe Lösungshefte zu Larry 1 - 2, Space Quest 1-4, und PQ 2 + 3,00 DM Porto. In Arbeit sind: Larry 3, King's Quest V und Colonel's Bequest. Gleich vorbestellen. Tel: 0511/626079, Daniel Plappert, Ferd.-Wallbrechtstr. 13, 3000 Hannover 1

Suche Rollenspieler im Kreis Düren (Alter: 16-22)! Ich spiele Battletech, Marvel, Top Secret (TSR) Mers, Shadowrun. Guido Mühleis, Euskirchenerstr. 77-79, 5160 Düren.

Euer Computerausdruck als Stempel für 30 DM (6 c 3 cm)! 130 Adressen kostenlos inserieren: 9 DM! Suche Elektronik-Musikfans! 0251/212032, abends. Chris Höpner, Neuer Heidkamp 33, 4400 Münster

Postspiel Fußball-Bundesliga noch sind Mannschaften frei!!! Infos gegen 1 DM bei: Florian Brandes, Sielkamp 16, 3300 Braunschweig

Wallenstein - das Postspiel zum 30-j. Krieg. Der Kampf um Glauben und Macht 1618-1648. Infos anfordern bei Bernd Oestreich, Osterstr. 3, 3200 Hil-desheim.

ASM-Sammlung zu verkaufen ASM 1-7/89 und 11/89 - 4/91 gut erhalten. VB 70 DM. Stefan Johnen, Giselbertstr. 9, 5060 Berg-Gladb 1, Tel: 02204/57251 ab 15 Uhr.



Gewerbliche Kleinanzeigen



Auch alte Bäume wachsen nicht in den Himmel

Gerade die alten Bäume sind es nämlich, die besonders vom Waldsterben bedroht sind. Nachdem sie Jahrhunderte, teilweise ein Jahrtausend überdauert haben, halten sie nun den aktuellen Umweltbelastungen nicht mehr stand.

Das Kuratorium „**Alte lebenswerte Bäume in Deutschland**“ e.V. hat sich deshalb die Rettung und Erhaltung dieser unersetzlichen Naturdenkmäler zum Ziel gesetzt. Baumpatenschaften und Spenden sollen gezielte Hilfsmaßnahmen ermöglichen, damit diese Baumriesen auch langfristig überleben.

Spendenkonto:

Wiesbadener Volksbank

Konto-Nr. 7 229 917

BLZ 510 900 00

Wenn Sie sich für die Arbeit des Kuratoriums interessieren, schicken Sie den Coupon an

analyse & concept

Kommunikationsberatung GmbH

Lange Straße 13

6000 Frankfurt 1

Bitte schicken Sie mir:

- ☐ Ihre Infomappe
☐ Information über Baumpatenschaften



Kuratorium
Alte lebenswerte Bäume
in Deutschland e.V.

Hey Kids!

Sucht Ihr Computerspiele,
sucht Ihr Videospiele,
sucht Ihr Software,
sucht Ihr Videocassetten?

Dann laßt Euch die kostenlosen Preislisten nicht entgehen und meldet Euch bei

Software Dreams

Inh. Marco Beetz

Ob. Dorfstr. 30

8643 Küps/Theisenort

Tel. (0 92 64) 61 60

24 Stunden Bestellannahme!

Speichererweiterung

Erweitern Sie Ihren A500 auf
1 MB! Uhr, Akkupuffer, Ein-
Ausschalter, etc. für jetzt nur
99 DM

Weitere Games:

Formel 1	DM 19,-
The Grail	DM 29,-
Pythagoras	DM 29,-
HeadGames	DM 29,-
Tennis (1MB)	DM 29,-
Megalopolis	DM 29,-
Trucking	DM 29,-

Versand nur per Nachnahme (6 DM)

Hotline: 06241/76658

Alligator Games (17h-20h)

Gratiskatalog (20 Programme)
anfordern

Selfmade * PD * Shareware

Sonderaktion

Alle unsere Kunden, die diesen Gutschein finden, erhalten von uns 1 SW-Programm Ihrer Wahl **GRATIS!**

Alle neuen Kunden erhalten bei Einsendung dieses Gutscheines eine **kostenlose Katalogdiskette (!)** für PC, XT und AT.

PD & SW Versand
Stroot & Deniz
Kirchdorferstr. 164
2102 Hamburg 93

Absender:

Gewerbliche Kleinanzeigen

Computerspiele * Telespiele
Handhelds * Zubehör * Joysticks

MAGIC COMPUTERSPIELE

Trierer Str. 110 * 8500 Nürnberg 50
Tel. 0911/48871 * Fax 0911/486091

Versandbestellung 24 Std.

Versand auf Rechnung ab
2. Lieferung Porto DM 3,50, Erst-
lieferung per Nachnahme. Porto
DM 5,-. Zahlung per Kreditkarte
gerne möglich.

Lieferung meist innerhalb
24 Stunden !!!

Sofort kostenlose Preisliste
anfordern.

Bitte Computertyp angeben.

P.S. Preisgünstige Spiele gibts bei
uns immer !!!

PC-Spiele, Lösungen
PC-Anwendungen, Kat-Disk
5.25" DM 2,- / 3.5" DM 4,-
- Briefmarken -

Just Games
Mittelweg 50
6000 Frankfurt 1

TOPSOFT

SOFTWARE-VERSAND
Postf. 4, 8133 Feldafing

=====

AMIGA * C64/128 * AMIGA-PD
C64/128-PD * Schneider CPC
ATARI ST * SEGA-MAST. SYST.
PC ENGINE * SEGA-MEGA-DRIVE
GAMEBOY * ATARI LYNX

Computerhardware / Zubehör
Gratisliste sofort anfordern !
Bitte Computertyp angeben !!!

NEUHEIT T-Shirt NEUHEIT mit Ihrem Lieblingsbild

Sie schicken uns eine
xbeliebige Vorlage wir
kopieren Sie auf's T-Shirt.
Vers. per NN kompl. Pr.
37 DM

CCCS
BISMARCKSTR. 14 1/2
8900 AUGSBURG

WIR VERMIETEN: Computer - Spiele

(Amiga, Atari, IBM, C 64)

SOFT & SOUND

Inh. Jürgen Hecht

Gneisenastraße 1
(Ecke Duisburger Str.)
4000 Düsseldorf 30
02 11 / 49 101 87, 49 201 60

Geöffnet MO bis SA 11 - 20 h

KOMMEN · TESTEN · STAUNEN



neu - neu - neu - neu - neu SECOND-SOFT-LAND

neu - neu - neu - neu - neu
Originalprogramme aus zweiter
Hand für

AMIGA und ATARI ST

Top aktuell und preiswert !
Sofort kostenlose Liste anfordern.
Wir kaufen auch Programme an!

SECOND-SOFT-LAND
Software-Vertrieb
Friedrichshofener Str. 38
8070 Ingolstadt
Tel. 0841 / 81171

Superliga V 1.37 (AMIGA)

Fussballverwaltung,
Bundesliga, eigene Ligen
Meisterprognose, Spieltage
(1 MB) DM 49,-

Demodisk V 1.3 gratis von:

Rolf Morlock
Bahnhofstr. 42
W-6729 Jockgrim
Tel. 07271/51344
Fax 07271/51683

Atari ST: Public Domain Software!

Besp. 3.5" 2DD-Disk ab 2,40 DM.
Katalog gratis.

Ollis PD-Versand
Goethestr. 6
6702 Bad Dürkheim

GEBAUER**GEBAUER**GEBAUER

AMIGA-Erw. 2, 2 MB	298,- DM
1 MB	89,- DM
Floppy	169,- DM
Trackball	148,- DM
PC-Floppy 5.25"/3.5"	129,- DM

Spiele für AMIGA-C64-ST-
PC-Lösungen

SOFTWAREVERSAND
GEBAUER
0211/309233

KEDING'S Softwareversand

ATARI ST :
Megatraveller*DM 71.90, Speedball*DM 18.50
Gods* DM 67.50, Monkey Island* DM 78.-
AMIGA :
Ducktales* DM 64.50, Lemmings*
DM 60.50, E. Motion* DM 20.-
Eye of Beholder DM 79.90
IBM :
Heard Of China DM 95.50, Buck Roger
DM 79.90, Shogun DM 25.50
C 64 :
Second World*DM 25.50, N.A.R.C. *
DM 40.50, Ski or Die* DM 20.-
* deutsch

Kostenlose Preisliste anfr.,
bitte System angeben !
Versandkosten 5,- DM
+ Nachnahmegebühr.
Vorkasse 3,-
Ab 100,- DM
frei!

Nur
Versand !
DKeding
Auf der Hufe 16
4800 Bielefeld 1
Fax: 0521/886260
Telefon: 0521/881738

FOR THE BEST IN THE WEST

COMPUTER GAMES
AMIGA PC C-64 ATARI
Preisgünstig! Nur Versand!

Herbert Behnke
Homburger Str. 79
6660 Zweibrücken
Tel.: 06332/14318

PD Software aus Köln

ca. 12.000 Public-Domain
Disketten für AMIGA und
PC am Lager.

Bitte rufen Sie uns an!!!

Pielago Software * Olpenerstr. 438
5000 Köln 91 * Tel.: 02 21 / 8 90 31 62

PROGRAMMVERLEIH FÜR: AMIGA * PC * C-64 GAME BOY * MEGA DRIVE

* Gebrauchcomputer An- und Verkauf *

* Public-Domain für Amiga und PC *

* Hard- und Software für Amiga *

ML Computer
Im Ring 29, 4130 Moers 3
Tel: 02841-42249



EISHOCKEY MANAGER

Eishockeymanager für 1-4
Spieler, Tabelle, Stadion,
Transfermarkt, Eintrittspreise,
Werbung, Trainingslager,
Spielberichte, Trainerent-
lassung, etc. erwarten Sie für
nur **DM 34!**

TANKBLASTER

Atemberaubendes Action-
Game mit 100 Level für 1-2
Spieler. Verschiedene Panzer-
typen (2) und grafische Ober-
flächen.
Hier gehts um Sieg oder
Niederlage für nur **DM 29,-**
(1 MB!)

Hotline: 06241/76658
Alligator Games (17h-20h)

Gewerbliche Kleinanzeigen

C-64 / 128 PD !

Günstig und schnell.

Fordern Sie den
GRATISKATALOG an :

PD-SOFTWARE
Kai-Uwe Dittrich
Husumer Str. 10
3502 Vellmar

Preisgünstige Programme für AMIGA PC C-64 CPC

Computervertrieb Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

Software und Zubehör für:

ATARI ST / XL / C16 / C64 / VC20 / AMIGA
/ CPC / PC / XT / AT / NINTENDO /

Info gegen 1,- DM Porto bei :

THE PROGRAM
R. Goth
An der Ludwigshöhe 4
W-8832 Weißenburg

Public Domain ab DM 0,98

AMIGA-C64-ATARI-PC-XT/AT

Katalog gratis, 1,- DM Porto

R.U.F. Computer
Postfach 23 65
W-8228 Freilassing

PUBLIC-DOMAIN

- Über 3000 deutsche Programme für den PC-XT/AT/80386
- PD-Programme für den Amiga 36-seitiger schriftlicher Katalog (PC) oder Katalog-Disk (Amiga) gegen DM 4,- in Briefmarken

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

Haben Sie ein gutes
Programm geschrieben
und es bisher noch nicht
veröffentlicht ?

Für gute Spiele (be-
sonders mit neuem
Spielprinzip) zahlen wir
Ihnen bis zu 1.000,- DM.

Senden Sie uns Ihr Pro-
gramm bzw. Demoversion
incl. Beschreibung.

Peter K e i m
Vogelsanger Str. 34
5000 Köln 30
Tel.: 0221/520765

GAME-PLAY

Spezialhandel für Handheld's,
Nintendo, Gameboy, NEC,
Turbo GT, SEGA's Game-Gear,
Atari Lynx, Preislisten gg.
Freiumschatz unter :

GAME-PLAY
Österwieherstr. 70
4837 Verl 1
Tel. 05246 / 81184
Berlin 030 / 6912156
Täglich ab 10 h

Lernprogramme

Rechen-, Geometrie-, Vokabel-,
Grammatiktrainer (deutsch,
engl., franz., span., ital., lat.)

ab 9 DM

Gratisinfo von:

Ingeborg Thurm
Postfach 16 71
7060 Schorndorf
Tel. 07181 / 21709

AMIGA BAVARIAN-

Publib-Domain, die deutsche
Superserie mit nun 260
Disketten. Gratisinfo bei

Fried. Neuper
Postfach 72
8473 Pfreimd

SCHNELL-REPARATUR DIENST

für Amiga, C-64 und IBM

ANKAUF / Verkauf von

- gebrauchten Computern
- Computerzubehör, Software,
- Computerschrott und sonstigem

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
FAX: 0 82 61 / 68 05

NEWS
SOFTWARE

Wir führen Spiele und Anwendungen für

AMIGA ATARI ST
PC C64
XL/XE CPC

C16 NEWS SOFTWARE GmbH
Birkenstraße 42
4000 Düsseldorf 1
0211/6790925 oder 0211/676201
FAX 0211/671544

Bitte nur Händleranfragen!

PD Soft- und Shareware
aus Neumünster

GROSSE AUSWAHL

an internationaler und
deutscher Software zu

SUPERPREISEN !!

5 1/4 Zoll ab 2,- DM
3 1/2 Zoll ab 3,- DM

Die Katalogdisketten mit den
aktuellen Angeboten senden
wir Ihnen gegen eine
Portogebühr von 2,- DM zu.

PD Software
Frank Radzanowski
Krantorstraße 9
W-2350 Neumünster
Tel.: 04321/529073
Btx.: *2262255 #

SECONDHAND - SOFT - WORLD

Ab sofort auch

"NEU - PROGRAMM - VERSAND"
auf AMIGA, ATARI, IBM und C-64
Bitte System angeben.

WIR BESORGEN (FAST) ALLES

AMIGA ORIGINALPROGRAMME

aus zweiter Hand, immer aktuell
und immer superpreiswert

SUPER-TOLL-NEU- " BTX-ANBIETER "
UNTER: -SECONDHAND SOFT-WORLD #

Auch Ankauf von Originalprogrammen
Katalog gegen 1,- DM Rückporto!

SECONDHAND - SOFT - WORLD

Kraiberg 45
8074 Gaimersheim
Tel.: 0 84 58 / 27 33

GAME-PLAY Videospiele

Wir führen Video & Computer-
Spiele für :

SEGA Mega Drive, Nintendo
Gameboy-NES America-Super
Famicom, Game-Gear,
PC Engine und Turbo GT,
Lynx Amiga, IBM PC und
Atari ST

Händleranfragen erwünscht !

GAME-PLAY
Österwieherstr. 70
Postfach 11 04
4837 Verl 1
Telefon : 05246 / 81184
Telefax: 05246 / 81270
Täglich 10 - 19 Uhr



Die Spielburg
Große Auswahl für
Amiga, Atari und IBM

6520 Worms
Friedrich-Ebert-Str. 1
Tel.: 06241/593763

0,000375

Pfennige täglich kostet eine
ASM-SPEZIAL*, wenn man
sie 20.000 Tage
(oder 54,79452 Jahre) lang
behält und liest –

normalerweise!

Aber wen interessiert schon
die Norm???

DESHALB:

**5er-
Pack**

für nur
20,- DM

**10er-
Pack**

für
ganze
30,- DM



- ▶ Sortiment nach Wahl!
- ▶ Solange Vorrat reicht!
- ▶ Bitte Bestellkarte benutzen

* zum Preis von 7,50 DM

WO IST DAS SOMMERLOCH?

Eine berechtigte Frage, zumindest, was die Microwelle angeht. Während die Profis unter den Programmautoren schon unter der heißen Sonne schnarchen, nutzen ASM-Leser ihre Ferien dazu, neue Werke für ihre Microwelle zu kreieren. Ganz dickes Dankeschön an Carsten, Philip, Oliver und Kay, die es mir ermöglichen, Euch heute drei brandaktuelle Games vorzustellen. Das Tolle daran ist, daß wir – in diesem Fall der Tronic-Verlag – Euch alle Games zum Kauf anbieten können. Wer sein Produkt vorstellen oder eine Urlaubskarte vom Nordpol schicken möchte, schreibe an: ASM, Kennwort: Microwelle, Postfach 870, 3440 Eschwege. Euer Klaus.

THE SECRET CAVE ist ein typischer Vertreter des klassischen Jump-and-Run, wenngleich sich die Autoren CARSTEN SCHOLZ UND B. KLOPSCH einiges haben einfallen lassen. Ihr steuert eine Kugel durch einen mit vielen Extras und Gegnern gespickten Screen. Eure Aufgabe ist es natürlich, in einer bestimmten Zeit soviel wie möglich abzuräumen, um ins nächste Level zu gelangen. Leider machen Euch dabei einige Dinge das Leben ganz schön schwer.

So sorgt unter anderem ein „kühles Blondes“ dafür, daß Eure Steuerung verrückt spielt. Ein „Eis“ wiederum verschafft Euch mehr Energie – und damit zusätzliche Sekunden, die Ihr auch bitter nötig habt, denn so einfach, wie es auf den ersten Blick erscheint, ist das Game wirk-

THE SECRET CAVE



Spannung und Abenteuer erwarten Euch bei TSC!

lich nicht. Da wird der Boden unter besagtem Kügelchen plötzlich brüchig und man landet eine Etage tiefer. Sanfte Landung... doch pas-

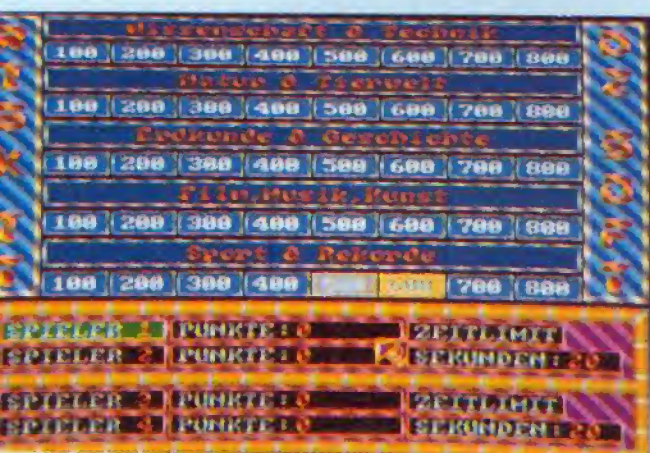
siert Ihr diese Stelle erneut und steuert die Kugel ins Loch, so zerbricht sie beim Aufprall und ein Leben ist futsch.

Für bestimmte Passagen ist ein Schlüssel notwendig, der natürlich an den unmöglichsten Stellen herumliegt. Aber zwei Teleports helfen Euch, auf die richtige Plattform zu klettern und so dem tödlichen Feuer auf der mittleren Leiter auszuweichen.

Wer einen Sinn für Spiele dieser Art hat, wird auch an THE SECRET CAVE seine helle Freude haben. Saubere Grafiken, dufter Sound und eine sehr hohe Motivation auch nach Stunden zeichnen dieses Spiel aus. Atari-Besitzer dürfen sich auf was gefaßt machen...

GESAMTEINDRUCK:
Jump-and-Run, das wegen der gelungenen Features und der witzigen Spielidee in keiner Sammlung fehlen darf.

● RISK IT



Witz und Intelligenz!

Für den Amiga hat sich PHILIP GRABBERT ganz Besonderes einfallen lassen. Frei nach dem Motto „Wissen ist Macht“ programmierte er Risk It, ein Quiz für ei-

nen bis vier Spieler. Weit über 2000 Fragen aus den Bereichen, die man zum Allgemeinwissen zählt, warten auf Euch. Für jede richtige Antwort gibt es zwischen 100 und 800 Punkten, wobei Euch drei mögliche Antworten vorgegeben werden.

Philips Spiel bietet aber eine gehörige Portion Witz.

Auch an aktuellen Fragen mangelt es nicht. Darüberhinaus gibt es Risiko-Fragen, bei denen man selbst seinen Einsatz bestimmt, der natürlich bei falscher Antwort – genauso wie bei allen übrigen Fehlentscheidungen – abge-

bucht wird. Ein weiteres Feature ist der JOKER 1000, wo – frei nach „Plinko“-Manier eine bestimmte Farbfolge gefunden werden muß, um so 1000 Pöngs einzuheimen. Und schließlich gibt es auch noch Glücksbringer, die je nachdem zwischen 0 und 1200 Punkten bringen.

Besonders hervorzuheben ist der Sound: Die Unterlegmusik, die man gerne während des Spielens anläßt, und die FX (eine Sprachausgabe deutet an, ob Ihr richtig oder falsch liegt) und „Anklickgeräusche“ lockern die gespannte Quizatmosphäre auf.

Im Hauptmenü läßt sich überdies der Schwierigkeitsfaktor, die Zeit, in der man

sich für eine Antwort entscheiden muß, die Anzahl der zu findenden Felder beim Joker und die Zeit, in der dies geschehen muß, einstellen. Natürlich werden Highscores abgespeichert und die komfortable Mausbedienung ermöglicht ein Spielen auch vom Sessel aus.

Mit Risk It hat PHILIP nun auch den großen Commodore mit einem wirklich guten Quizprogramm verwöhnt, das zu zweit, dritt oder viert nochmal soviel Spaß macht.

GESAMTEINDRUCK:
Wer bisher vergeblich nach einem wirklich guten Quizprogramm für den Amiga suchte, ist mit RISK IT bestens beraten.

Der erste Eindruck kann täuschen... diese Erfahrung mußte ich machen, als ich während der Amiga-Messe in Berlin von ASM-Leser OLIVER PANKOTSCH DAS SPIEL SPACEBALL zum Anschauen erhielt. Einen Ball mittels Farbtöpfen colorieren und gleichfarbige Symbole treffen, das ist nicht unbedingt neu, sagte ich mir. Aber in der heimischen Redaktion wurde ich sehr positiv überrascht. Bereits im ersten von sage und schreibe 150 (!) Leveln geht voll die Post ab.

So steht auf dem Screen der Name des Spiels, wobei die einzelnen Buchstaben in verschiedenen Farben gemalt sind. Eure Aufgabe besteht nun darin, in einer bestimmten Zeit das Spielfeld zu leeren und dann durch einen gekennzeichneten Ausgang ins nächste Level zu hui-

SPACEBALL

schen. Wie bereits erwähnt, muß der Ball (der sich mit dem Joystick sehr gut steuern läßt – also nix mit Schlägern und so...) die jeweilige Farbe der zu treffenden Steine besitzen. Zu diesem Zweck sind verschiedene Farbtopsymbole zu berühren.

Das Dumme daran ist, daß nirgendwo ein dunkelblauer rumsteht... und da mein Ball mit einem Mal gelb war, konnte ich diese Steine (und den ersten Versuch) vergessen. In höheren Ebenen gibt es Totenköpfe, die es unter allen Umständen zu meiden gilt, Gegner kommen über den Screen und jagen Euren Ball und vieles mehr.

Je nachdem, wieviele Steine es wegzuräumen gilt, differiert auch die Spielzeit. Eile und gutes Reaktionsvermögen sind angesagt – wer es nicht drauf hat, wird es bei SPACEBALL lernen. Ihr kommt übrigens nicht eher weiter, bis das Level gelöst ist. Habt Ihr es aber geschafft, so erhaltet Ihr die Möglichkeit, beim späteren Spielen gleich im letzten bewältigten Level anzufangen.

Neben der Highscoreliste am Schluß gibt es für jeden Level einen eigenen Highscore. Und: Für eigene Ideen kann man mit einem integrierten Editor 100 eigene Level gestalten! Nicht zuletzt wegen dieses „Extras“



Achtung,
Totenköpfe!

macht SPACEBALL soviel Spaß-Amiganer wird es freuen, die anderen haben leider (noch) das Nachsehen.

GESAMTEINDRUCK:
150 vorprogrammierte und 100 eigene Level begeistern immer wieder aufs Neue – dieses Spiel wird man nicht aus der Hand geben.

Als viertes und letztes Game vor der Sommerpause gibt es noch etwas für den Atari ST. Gleichsam ist es aber ein Programm, das man auf allen Computersystemen in dieser Form vergeblich sucht. Der Name sagt alles: SKAT 2000. KAY ELBERT hat damit den Beweis erbracht, daß ein Computer durchaus „menschlich“ handeln kann.

Vorab kann man sich für den Skat „streng nach den Regeln“ oder den „Kneipenskat“ entscheiden, bei dem auch „Spitze“, „Bock“, „Ramsch“ und „Revolution“ möglich sind. Desweiteren wählt man das Spielende, die Werte für „Grand“, wer beim „Ramsch“ den letzten Stich bekommt, wann „Bockrunden“ gespielt werden und ob beim „Nullouvert“ gleich oder nach der ersten Karte die „Hose runtergelassen“ wird.

SKAT 2000 richtet sich nicht nur an die Profis, sondern auch an Skatanfänger, wobei aber Grundkenntnisse vorhanden sein sollten. Wie bereits erwähnt, denkt der Computer wie ein Skatspie-

SKAT 2000



Bei Skat 2000 kommt nicht nur Traffi raus...

ler aus Fleisch und Blut. So beherrscht er das „Schnibeln“ ebenso gut wie das hohe Ausreizen eines erfolgsversprechenden, jedoch nicht „bombensicheren“ Blattes.

Ganz besonders hervorzuheben ist der „Block“, der nach einem Spiel wie aus einem Drucker von unten nach oben gescrollt wird und den

Spielstand mitteilt. Automatisches Reizen und offene „Stockaufnahme“ sind weitere Möglichkeiten, die dieses Programm bietet.

Nach zwei Stunden Spielzeit mußte selbst ich, der seit Jahren aktiver Skatspieler ist und sicher eine gewisse Spielstärke habe, erkennen, daß meine beiden Computergegner eine ganze Menge

draufhaben. Was mir an den beiden besonders gefällt, ist, daß sie sich nie beschweren, wenn ich mal einen Fehler mache. Nicht zuletzt deshalb ist SKAT 2000 für mich eine der besten Computersimulationen, die ich je zwischen die Finger bekommen habe.

Mit SkAT 2000 wird ein Wunschtraum wahr – das ideale und in dieser Form einzigartige Lern- und Spielprogramm für alle Skatfreunde und solche, die es werden wollen.

Letzte Meldung

Wie aus gut unterrichteten Kreisen verlautet wird, ist nun auch das in der ASM 7/91 vorgestellte Mikrowellen-Spiel CHEMICON bei uns erhältlich. Wer dieses und/oder eines der anderen Games aus dieser Ausgabe bestellen möchte, sollte schnell die Seite 113 aufschlagen. Schöne Ferien – bis zur nächsten ASM.

Klaus Trafford

Eine Leiche für den Seelenfrieden



Nix los in der Bar...



CADAVER - THE PAYOFF

System: Amiga, empf. VK-Preis: ca. 70 DM, Hersteller: Bitmap Brothers/Image Works, **Muster von:** Hersteller

Die glorreichen Drei haben wieder zugeschlagen! Unter dem schon image-trächtigen Namen THE BITMAP BROTHERS haben die drei Brüder im Geiste wieder ein erfolgsversprechendes Werk auf die Beine gestellt. Und wer kennt nicht ihre Meisterwerke *Speedball* und *Xenon II*? Wie könnte man also ernsthaft befürchten, daß die jetzt erschienene Level-Disk zu *CADAVER*, genannt *THE PAYOFF*, den gewohnten Qualitätsstandard nicht erreichen werde? Jedoch: Bedenken sind erlaubt, handelt es sich doch bei *Cadaver II* (nennen wir es der Einfachheit halber so) um die Fortsetzung des Labyrinthspiels *Cadaver*, mithin also um ein Spiel, das auf einem Konzept aus dem Jahr 1983 beruht. In jenen legendären Pioniertagen, als die Bitmaps noch staunend um ihren Sinclair Spectrum herumkrabbelten, erschien mit

Knightlore das erste Spiel einer ganzen Reihe von komplexen, ungewohnt motivierenden Labyrinthspielen -



Hier geht's wohl nicht weiter.

eine Umsetzung auf 16-Bit war da wohl nur eine Frage der Zeit.

The Payoff spielt denn auch geschickt mit den Elementen von damals und der Technik von heute. Die Story um den Necromancer, den der Zwerg Karadoc in dessen Burg vernichten muß, ist ziemlich kalter Kaffee. Worauf es ankommt, ist lediglich die Tatsache, das Karadoc in der Burg unterwegs ist und diese erkundet. Türen gilt es mit Schlüsseln und magischen Sprüchen zu öffnen, Fallgruben müssen überquert, Schränke, Stühle und Tische müssen verschoben werden, um hoch gelege-

ne Schalter zu bedienen oder aus Fenstern zu verschwinden. Mancherorts ist auch die Kombination von Gegenständen gefordert, bzw. müssen diese an andere Personen abgeben werden, um so Informationen zu erhalten.

Der Spielablauf wurde von den Bitmap Bros. dabei so übersichtlich wie nur möglich gehalten: Die Räume werden in Parallelperspektive angezeigt, so daß der Blick auf die sowohl aufwendige wie auch liebevoll detaillierte Grafik frei ist. Sie dient beileibe nicht nur als Staffage, sondern kann zuweilen ganz überraschend an Be-

deutung gewinnen. Wer denkt z.B. schon daran, daß unter dem Kopfkissen eines Bettes im stillen Kämmerlein ein gewaltiges Schwert

versteckt ist? Rätsel dieser Art gehören noch zu den einfacheren bei *Cadaver II*, für andere knackige Situationen müssen schon mal Dutzende von Räumen untersucht werden.

Dabei fällt normalerweise die unbeliebte und doch notwendige Arbeit des Kartographierens an - nicht so bei *Cadaver II*! Das Programm übernimmt automatisch das Mapping und sorgt auch ansonsten für angenehmen Bedienkomfort. Die Icon-Steuerung ist perfekt und ermöglicht per Stick und Leertaste alle wesentlichen Handlungsmöglichkeiten.

Cadaver II ist ein Spiel, das nicht auf die Schnelle zu lösen ist, das mit seinen Rätseln und Labyrinthen für wochenlangen Spaß sorgt, das aber ebenso Durchhaltevermögen in Frust-Situationen verlangt, in denen man nicht mehr weiter weiß. Für ein altes Konzept dieser Art ist *Cadaver II* ansprechend umgesetzt und an manchen Stellen fein erweitert worden. Wer *Cadaver* mochte, wird diese Zusatzdisk lieben. Ansonsten muß man *The Payoff* nicht haben.

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«



Altes Konzert - neue Umsetzung.

Fotos (3): Amiga



KALIFORNISCHE TRÄUME

Bei SSI rauchen die Rechner. Neue Herbsttitel, Nachfolger und eine leckere Sammlung eröffnen die Saison. Wir zeigen Euch die ersten Fotos vom isometrischen **SHADOW SORCERER**, Action-Fantasy zum Angewöhnen. Was sonst alles noch in Arbeit ist, lest Ihr im Folgenden ...

SHADOW SORCERER ist im *Dragonlance*-Szenario angesiedelt. Vier von zwölf Fertighelden nehmen einen schier aussichtslosen Kampf gegen eine üble Verschwörung auf. Die von schräg oben gesehene Welt erinnert an *Cadaver*, soll aber mit Rollenspielelementen gespickt sein. Auch **GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER** nimmt Gestalt an. Es ist das erste Abenteuer einer neuen *Savage Frontier*-Reihe.

Abgeschlossen wird dagegen die *Forgotten Realms*-Serie. Vierter und letzter Titel wird **POOLS OF DARKNESS**. Dafür klingt die Geschichte besonders schön: Die Städte des Moonsea-Landes sind in eine andere Dimension versetzt worden. Nach und nach



SHADOW SORCERER: SSI's neue Sicht der Welt
Fotos (2): PC

müssen Einwohner und Orte ausfindig gemacht und gerettet werden. Wer eines der *Forgotten Realms*-Spiele verpaßt

hat, darf sich freuen. SSI veröffentlicht eine **COLLECTOR'S EDITION** mit **POOL OF RADIANCE**, **CURSE OF THE AZURE**



Schönstes 3-D und jede Menge Rätsel

Bonds und **SECRET OF THE SILVER BLADES** - zum Preis eines Spiels! Allerdings werden die Titel nicht übersetzt.

Zu guter Letzt wird an der Geschichte von **BUCK ROGERS 2** gefeilt. Ein *Alchemy Device* wird voraussichtlich eine Hauptrolle spielen. Alle Rollenspiele werden zunächst für den PC entwickelt, dann auf den AMIGA und C 64 umgesetzt. Mehr über SSI's Projekte in der nächsten ASM!

EVA HOOGH

EIN GEFRÄSSIGES KERLCHEN



PACMANIA

System: Sega Master System, **empf. VK-Preis:** ca. DM 100, **Hersteller:** Tecmagik, England, **Muster von:** Hersteller.

Pacman ist wieder da! Zahllose Umsetzungen und Varianten nach dem Ur-Automaten ist nun die 3-D-Version für das **SEGA MASTER SYSTEM** fertig. **PACMANIA**, schon in der Spielhalle ein Erfolg, wurde für die Achtbit-Konsole erstklassig herausgeputzt. **TECMAGIK** bearbeitete 22 Level, davon vier ge-

heime. Drei der vier Hauptlandschaften sind anwählbar. Eine zusätzliche, versteckte ist ganz neu hinzugekommen. Jeder Abschnitt wird durch einen niedlichen Vorspann und eine Melodie eingeleitet. Weitere Geräusche sind leider auf ein Minimum beschränkt.

Der gelbe Smilie mampft sich flüssig durch die riesigen isometrischen Landschaften. Die sind genauso liebevoll gezeichnet wie die vielen Monster und Boni. Dank glücklicher Farbwahl ist die Pacwelt nicht nur elegant, sondern auch recht übersichtlich geworden. Smilie kann vor anrückenden Gegnerhorden flüchten, indem er die Monster überspringt.

Mit etwas Übung kann er sie aber durch Landung auf ihren Köpfen unschädlich machen. Power-Pillen sollte er wg. Punktgewinn gezielt einsetzen.

Hoffentlich wird die Renaissance des Master Systems durch weitere Glanzpunkte verstärkt. Tecmagik hat jedenfalls einiges vorgelegt und verspricht noch mehrere Umsetzungen in diesem Jahr. Rekordverdächtig ist die acht(!)sprachige Anleitung.

Tatsächlich wünscht man Pacmania einen europäischen Erfolg. Das Spiel macht unglaublichen Spaß und ist dank Hüpfmöglichkeit einfacher als die 2-D-Variante. Ein wenig billiger,



PACMANIA für das Sega Master System

und der neu aufgemachte Klassiker hätte seinen Hitstern sicher gehabt. So verdient er allemal Hoch- und Beachtung. **Eva Hoogh**

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	3
Spielablauf	8
Motivation	10
Preis/Leistung	8

»PRIMA«

Bazar



Deckel auf - Karte rein! Und schon habt Ihr Euren Amiga 500 um satte 512 KB getuned. Mit dabei: Eine akkugepufferte Hardware-Uhr (abstellbar) und das irre Rollenspiel NEUROMANCER. Zugreifen beim ROCTEC RM550C-Paket für

nur **149,-**
Bestellnummer: M 100

Ihr habt keine Ratte im Haus? Kein Problem, wir schicken Euch eine!
Unser Hit-Stern-Maskottchen „Space Rat“ für



nur **40,-**
(Ratte wird ohne Kamel geliefert!)

(Größe 18 cm)

Bestellnummer: M 500



Ab sofort bei uns erhältlich:
Mit dem Super-Multinorm-Quick-shot-Board geht Euch nicht so schnell die Puste aus!
Neuartige, geräuschlose Schalter, Portwahl, Autofire und zwei separate Feuerknöpfe überzeugen einfach.
Für Atari, Commodore, MSX, Amstrad, Sega & Kompatible!

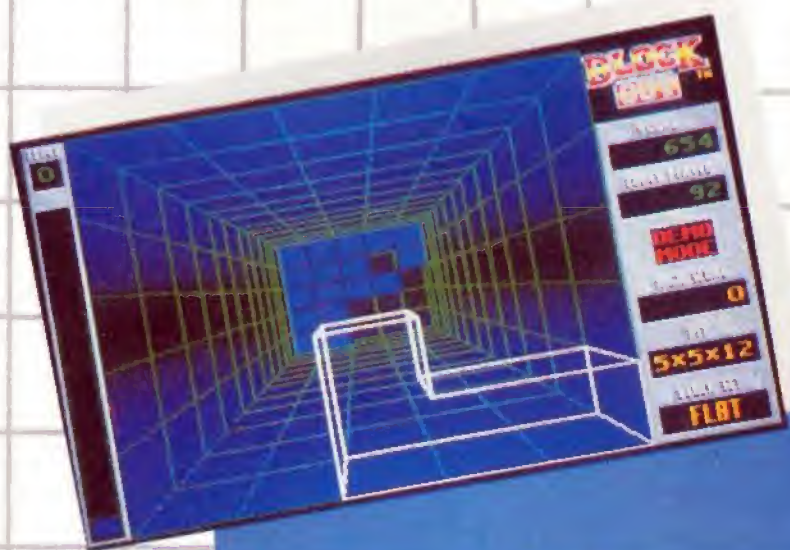
39,95
Bestellnummer: M 200



Irres Fliegen - tolles Angebot:
Den Klassiker JET gibt's nun komplett mit der Scenery-Disc JAPAN bei ASM für

49,95
Bestellnummer: M 300

(nur für Amiga erhältlich)



BLOCK OUT - den „3 D-Tetris“-Hammer gibt's bei uns für IBM-PC (5,25- und 3,5-Zoll-Discs), Amiga und ST.
Der Preis:

49,95
Bestellnummer M 400

Für Bestellungen bitte die Bestellkarte im Anhang benutzen. **Zahlungsweise:** Bei Vorkasse entstehen lediglich die Porto- und Versandkosten (Inland 4,- DM, Ausland 6,- DM). Bei Nachnahmelieferungen entsteht eine zusätzliche Gebühr von 7,50 DM. Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich.

ASM-Generalkarte

W-1000

Computerstudio Schlichting, Katzbachstr. 6/8, 1000 Berlin 61, Tel.: (0 30) 7 86 43 40.

Powersoft, Schwedenstr. 18 C, 1000 Berlin 65, Tel.: (0 30) 4 92 20 56.

W-2000

Bienengräber, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17.

COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: 0 45 31 / 8 78 21

ECS, Birkenstraße 44, 2800 Bremen, Tel.: (0 4 21) 30 23 45

Flashpoint, Hamburgerstr. 68, 2360 Bad Segeberg, Tel.: (0 45 51) 40 97.

Konsole Mio, Charly Kulessa, Weissenseer Weg 1, 2057 Reinbek, Tel.: (0 40) 7 22 88 49

Software 2000, Lübecker Straße 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (0 45 22) 13 79

Time Warp Software GmbH, Zoppotter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel.: (0 4 71) 5 30 46.

Virgin Games GmbH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305 568, 2000 Hamburg 36, Tel.: (0 40) 43 16 60 - 0

W-3000

Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.

CWM-Versand, Schmiedestraße 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (0 53 22) 5 40 81.

reLine Software, Königstraße 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 31 58 34.

W-4000

Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 18 30 88.

Compy-Shop OHG, Gnelsenaustr. 29, 4330 Mülheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.

Dynatex, Brückstr. 42-44, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0 23 01) 41 34.

Eclipse Software Design, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westf., Tel.: (0 52 01) 1 69 89.

Eurosystems, Breidenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (0 28 22) 4 55 89.

German Design Group, Buchholzstraße 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (0 23 01) 1 26 47

Joysoft, Pempelforter Straße 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 21) 44 30 56.

Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 2 66 36.

Leisuresoft, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönne, Tel.: (0 23 83) 69 - 0.

LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (0 23 61) 3 62 67

Magic Bytes/micro-partner, Sandbrink 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 34.

MH-Soft-Vertrieb, Lauestr. 6, 4600 Dortmund 18, Tel.: (02 31) 67 56 43.

Power Station Records, Rein Gerrits, Nakatenusstraße 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (0 21 61) 49 05 55.

Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6 07 - 0.

Rainbow Arts/Softgold, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 66 02 - 0.

RTS Roland Toonen Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (0 28 32) 7 81 84.

SchusterElektronik, Karolinenstr. 71, 4620 Castrop-Rauxel, Tel.: (0 23 05) 7 41 07.

Softwareversand Gebauer, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (02 11) 30 92 33.

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: (02 34) 68 04 60.

Thalion Software GmbH, Königsstraße 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 1 20 49.

United Software, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (0 52 44) 40 80.

Kai Offenkamp-Computer-Systeme, Gartenstraße 3, 4904 Enger, Tel.: 0 52 24 / 23 75

W-5000

CPS Frank Heidak, Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 40 68 88.

Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: (0 24 35) 20 86.

International Software, Heidenrichstraße 10, 5000 Köln 80, Tel.: (02 21) 60 44 93.

Joysoft, Gottesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 44 30 56.

Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (02 41) 15 20 51.

Mediencenter Iselohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Inserentenverzeichnis

ALCOM ELECTRONICS	145	FUNASTIC	55	KRANZ THEO	138	SOFT-SHOP	43
AMI-SHOWS	59	FLASHPOINT	15	LEISURESOF	131	SOFTWORLD-OSUNA	147
ARBIROSOFT	73	FUNDUR	141	LIFETIMES	140	SOFTPOWER	140,142
ATARI	33	FUNNY SOFTWARE	91	M & B HARD & SOFTW.	143	THE SOFTWARE-MANIACS	136
BACHLER	37	GERMAN DESIGN GROUP	148	MICROPROSE	35,45,97	TISMAR + KÜHN	138
B.I.T.S. DATENTECHNIK	140	GNADENLOS	117	MÜLLER	146	TOP 4	142
BOMICO	13,15,51,95,99,164	GRZYWACZEWSKI	141	MR-SOFT	147	TRONIC-VERLAG	41,61,63,69,113,153,162
COMPUTER BOX	148	HAMO	47	OKAY-SOFT	145	TS DATENSYSTEME	16/17
CRYSTAL SOFT	137	HEIDAK	28/29	PHILIPP MORRIS	2	UNITED SOFTWARE	109,121,163
DELTA-PD	107	JOYSOFT	31	RICHARTZ	139	WIAL	93
DIGITAL MARKETING	67	KAROSOF	71	RUSHWARE	53,64/65,105,111	WORLD OF WONDERS	123
ECS	117	KONAMI	157	SCHLICHTING	139	ZILLESOF	144
ELECTRONIC ARTS	10/11,27	KONSOLE MID	119	SOFT-EXPRESS	57		

W-6000

Demonware GmbH, Strahlenberger Str. 125a, 6050 Offenbach, Tel. 0 69/8 00 47 03 - 99

Atari Computer Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.

Bomico, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (0 61 07) 76 06 - 0.

Die Spielburg, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (0 62 41) 59 37 63.

MN-Hobby Soft, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (0 62 01) 18 12 01.

W-7000

Funny Software, Grazer Str. 34, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (07 11) 8 56 85 34.

W-8000

Computer-Shop (Gamesworld), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.

ECS Vertriebs GmbH, Rosenheimer Str. 92 a, 8000 München 80, Tel.: (0 89) 4 48 93 89.

Funastatic ComputerWare, Müllerstraße 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.

Magic Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (09 11) 4 88 71.

Nintendo of Europe GmbH, Babenhäuserstr. 50, 8754 Großostheim, Tel.: 0 60 26 / 50 50 - 0

Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (0 89) 2 60 93 80.

Safer Games, Minnewitzstraße 28, 8000 München 90, Tel.: (0 89) 6 90 86 87.

Softworld, Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg 40, Tel.: (09 11) 43 74 74.

Theo Kranz Games, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg, Tel.: (09 31) 57 16 01.

T.S. Datensysteme, Dennisstraße 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (09 11) 28 82 86.

Wial-Versand, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (0 81 42) 82 73.

O-1000

Computer Zentrum, Grossestr. 13, 1260 Strausberg.

O-2000

Computer & Technik Stralsund, Langenstr. 13, 2300 Stralsund.

O-4000

Comp AS, Wordgasse 4, 4300 Quedlinburg.

O-7000

PSW Com Tac GmbH, Steinbrückstr. 1, 7700 Hoyerswerda.

O-8000

HHW Computerstudio 2000 GmbH, Gohliser Str. 21, 8028 Dresden.

Schweiz

Discade, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (0 53 25) 13 32.

**Die nächste
ASM (10/91)
erscheint am
13. 9. 1991**

**Wir danken den hier auf-
geführten Häusern für ihre
freundliche Unterstützung!**



Al Capone grüßt!



SHARKEY'S MOLL

System: Amiga (getestet), Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 25 Mark, **Hersteller:** Zeppelin Games, England, **Muster von:** Hersteller.

1926, als es noch keine Consumer Electronics Show gab, war in Chicago trotzdem schon die Hölle los. Allerdings wurde damals nicht mit harmlosen Bits und Bytes hantiert. Molotov-Cocktails und Maschinengewehre waren gefragt. Das organisierte Verbrechen machte Riesendeals mit illegalem Alkohol, womit die Cops eher weniger einverstanden waren. Einer dieser wagemutigen Gesetzeshüter war Sergeant Sharkey. Genau jener spielt auch die Hauptrolle in vorliegendem Ballergame.



Sharkey in Aktion!

Foto: Amiga

Sharkey ist hinter Rubber Malone, dem hiesigen Gangsterboss her. Er will das Verbrechergesicht endlich dingfest machen und seine fiese Visage hinter Edeldstahlgardinen sehen. Doch bis dahin ist es ein langer Weg, denn Malone hat selbstverständlich ganze Horden von Helferlingen hinter sich, die ihn bis aufs Messer verteidigen. So muß sich der Cop durch die einzelnen Stadtviertel kämp-

fen, lediglich in Begleitung von Susi, seiner geliebten wohlgeformten Fünfundvierziger.

Optisch stellt sich die Sache in horizontal scrollender Form dar, was, wie der gesamte Aufbau, verdächtig an das schon in die Jahre gekommene Game *Al Capone* erinnert, nur, daß die Grafik hier bei weitem nicht so gut ist. Al Capone war sauber und detailliert gezeichnet, Sharkey hingegen kommt eher drittklassig mit groben Sprites und lieblosem Hintergrund. So scrollt das Ding gemächlich vor sich hin, während zahllose Gangstersprites plus Gangsterautosprites ins Bild lümmeln, die dann mittels eines Fadenkreuzes anvisiert und per Mausklick eliminiert werden müssen. Für größere Gangsteransammlungen stehen Molotov-Cocktails bereit, die genauso wie die Munition während des Games aufgesammelt werden. Der Sound beschränkt sich auf magere Schußgeräusche und eine ordinäre Titelmelodie.

Das ist auch schon alles, was es in letzter Minute zu sagen gäbe. Vielleicht sollte man noch den Preis erwähnen: 25 Mark – mehr ist das Teil auch nicht wert!

Cruiser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	4
Sound	4
Spielablauf	2
Motivation	2
Preis/Leistung	3

»PEINLICH«

GEWINNER aus ASM 6/91

Ein CD-Player geht an Marcus Hofmann, aus Miltenberg!

Gesammelte Werke ASM 8/91/91

Titel	Ausg.	S.	Rubrik	Titel	Ausg.	S.	Rubrik
16bit HitMachine	03/91	38	Action	Darius II (Sega Mega)	03/91	123	Action
2 PI R	06/91	114	Oldie	Darius Twin			
3D Construction Kit	02/91	72	Anwender	(Super Famicom)	08/91	116	Action
3D Construction Kit	05/91	114	Blickpunkt	Dark Spyre	04/91	78	Adventure
4D Sports Boxing	05/91	14	Sport	* Das Boot	03/91	58	Strategie
4D Sports Driving	04/91	66	Action	* Death Knights of Krynn	05/91	12	Adventure
4D Sports Driving	04/91	66	Action	Defender II	03/91	59	Action
Action Stations	06/91	64	Strategie	Demon Wars	04/91	156	Action
Actraiser				Demoniak	04/91	46	Blickpunkt
(Super Famicom)	03/91	119	Action	Demoniak	06/91	38	Adventure
Advanced Destroyer				Denver Presente	05/91	131	Education
Simulator	02/91	50	Blickpunkt	Der Preis ist heiß	08/91	61	Strategie
Advanced Destroyer				Deutsch IIII Recht-			
Simulator	05/91	69	Strategie	schreibtrainer	05/91	92	Anwender
* Advanced Tactical				Dexterity	06/91	122	Strategie
Fighter II	01/91	62	Action	Dexterity (Game Boy)	06/91	122	Strategie
* Adventures of				Dick Tracy	02/91	79	Action
Jackie Chan	04/91	90	Action	Dick Tracy (Mega Drive)	05/91	120	Action
Aero Blaster				Die 3erReihe	04/91	74	Action
(Mega Drive)	05/91	126	Action	Die Erben des Throns	02/91	42	Strategie
* Aero Blaster (PCEngine)	02/91	101	Action	Die Unendliche			
Aircraft & Scenery				Geschichte II	03/91	28	Action
Designer	03/91	68	Anwender	Disc	05/91	13	Action
* Airline Transport				DiscMagCreator	08/91	99	Anwender
Service	04/91	69	Strategie	Ditris	05/91	54	Strategie
* Aleste (Sega Mega)	03/91	118	Action	Donald und das			
Alien Drug Lords	04/91	43	Adventure	magische Alphabet	03/91	128	Anwender
* Alpha Waves	01/91	45	Action	Dragon Breed	02/91	0	Action
Altered Destiny	01/91	72	Adventure	Dragon's Lair II -			
Amigo 1/91	03/91	41	Anwender	Time Warp	03/91	61	Action
Animation Studio, The	05/91	44	Anwender	Dragon's Lair II:			
Apprentice	06/91	52	Action	Time Warp	01/91	135	Blickpunkt
Arcade Smash Hits	05/91	46	Action	Dragons Lair -			
Armour Geddon	08/91	93	Action	The Legend (Game Boy)	08/91	125	Action
Arrow Flash				Duck Tales	03/91	14	Action
(Sega Mega)	01/91	106	Action	Duck Tales (Game Boy)	01/91	101	Action
Atomic RoboKid	01/91	76	Action	Dynamite Duke			
Atomic RoboKid				(Sega Mega)	01/91	102	Action
(Sega Mega)	03/91	112	Action	Eagle's Rider	02/91	76	Action
Atomino	05/91	16	Strategie	Eco Phantoms	08/91	71	Action
Augusta Golf				Elemental Master			
(Super Famicom)	08/91	118	Sport	(Sega Mega)	03/91	117	Action
Awesome	02/91	34	Action	* Elite Plus	08/91	36	Strategie
Axis (Sega Mega)	01/91	110	Action	* Elvira - Mistress			
Back to the Future III	06/91	36	Action	of the Dark	03/91	34	Adventure
Back to the Golden Age	02/91	38	Action	Enchanted Land	04/91	42	Action
Backgammon Royal	06/91	94	Strategie	Encounter	06/91	16	Action
Backgammon	04/91	48	Strategie	Englisch I/II	02/91	56	Anwender
Badlands Pete	03/91	52	Action	* Enterprise	05/91	34	Action
Bandit Kings of China	08/91	72	Strategie	Eswat	02/91	154	Action
Battle Bound	06/91	41	Action	European Journeys	04/91	52	Blickpunkt
Battle Bull (Game Boy)	05/91	120	Action	* Exterminator	02/91	93	Action
* Battle Command	02/91	94	Action	* Eye of the Beholder	05/91	30	Adventure
Battle Goller				* FZero (Super Famicom)	02/91	106	Action
(Mega Drive)	05/91	121	Sport	* F1 Race (Game Boy)	06/91	122	Action
Battle Squadron				Fantastic Four 2	02/91	54	Action
(Sega Mega)	02/91	103	Action	Fantastis Soccer	01/91	98	Sport
Battle Storm	03/91	88	Action	* Fantasy World Dizzy	03/91	48	Action
Betrayal	01/91	32	Blickpunkt	Fastmenü Plus 2.2	04/91	82	Anwender
Betrayal	05/91	68	Strategie	Fatal Labyrinth			
Big Box	02/91	112	Action	(Mega Drive)	06/91	121	Action
Big Box	08/91	63	Action	Fate - Gates of Dawn	05/91	10	Blickpunkt
* Big Business	04/91	76	Strategie	Fatman (Sega Mega)	01/91	104	Action
Bigfoot (NES)	08/91	116	Action	Feudal Lords	05/91	100	Strategie
Blade Warrior	01/91	68	Action	Filekat 2.0	04/91	80	Anwender
* Block Out (Lynx)	04/91	86	Strategie	Final Command	02/91	68	Adventure
* Blue Max	02/91	30	Strategie	* Final Fantasy Legend,			
* Boulderdash				The (Game Boy)	06/91	124	Adventure
(Game Boy)	06/91	126	Action	* Final Fight			
Brainblaster	08/91	74	Strategie	(Super Famicom)	03/91	116	Action
Brat	05/91	72	Blickpunkt	* Final Match Tennis	06/91	6	Sport
Bridge Tutor	08/91	97	Strategie	Final Whistle	04/91	38	Sport
* Bubble Bobble				Finale	02/91	70	Action
(Game Boy)	08/91	123	Action	Fire Shark (Sega Mega)	01/91	100	Action
* Bubble Bobble				First Samurai	08/91	28	Blickpunkt
(NES)	05/91	128	Action	Flames of Freedom	01/91	32	Blickpunkt
* Bubble Ghost	04/91	88	Action	Flicky (Mega Drive)	08/91	114	Action
* Buck Rogers -				Football Simulation	01/91	98	Sport
Countdown to				Fortress of Fear			
Doomsday	02/91	29	Adventure	(Game Boy)	03/91	113	Action
* Builderland	05/91	49	Action	Fountain of Dreams	01/91	40	Adventure
Burai Fighter Deluxe				Freakin' Funky Fuzz Balls	04/91	93	Action
(Game Boy)	05/91	122	Action	Fremdsprachentrainer			
Burning Force				Englisch	06/91	110	Strategie
(Sega Mega)	01/91	112	Action	Fremdsprachentrainer			
California Games II	06/91	10	Sport	Spanisch	08/91	110	Anwender
CarVup	01/91	137	Blickpunkt	Full Blast	04/91	60	Action
* CarVup	02/91	111	Action	Gain Ground	04/91	84	Action
Carcharodon -				Galactic Empire	03/91	66	Adventure
White Sharks	06/91	69	Action	* Galleons of Glory	05/91	18	Strategie
Cardinal of the				Gazza II	03/91	64	Sport
Kremlin, The	05/91	52	Strategie	Gelisha	02/91	14	Action
Carthage	02/91	69	Action	Genix	04/91	99	Strategie
* Castle of Illusion				Ghengis Khan	05/91	74	Strategie
(Game Gear)	08/91	118	Action	Ghost Battle	08/91	60	Action
* Castle of Illusion				Ghost Chaser	05/91	98	Action
(Master System)	05/91	126	Action	Ghostbusters II			
Castlevania Adventure,				(Game Boy)	01/91	101	Action
The (Game Boy)	05/91	118	Action	Globetrotter	01/91	12	Action
Centerbase	06/91	35	Blickpunkt	Glücksrad	06/91	44	Strategie
Century	01/91	74	Action	* Go	06/91	94	Strategie
Challengers	03/91	16	Action	* Gods	05/91	42	Action
Championship Run	02/91	48	Strategie	Golden Axe	02/91	44	Action
Chase H.Q. (Game Boy)	04/91	89	Action	Goldrush	04/91	60	Action
Chase H.Q. II	02/91	13	Action	Goofy und der			
Chemicon	08/91	154	Strategie	phantastische			
Chessmaster,				Schnellzug	03/91	128	Anwender
The (Game Boy)	05/91	121	Strategie	* Gradus III			
* Chocks Away Mark 2	05/91	8	Strategie	(Super Famicom)	03/91	115	Action
Chrono Quest 2	02/91	127	Kopfnuß	* Great Courts II	03/91	60	Sport
Chuck Rock	05/91	101	Blickpunkt	* Hard Drivin'			
* Chuck Rock	06/91	56	Action	(Sega Mega)	03/91	114	Sport
Chuck Yeager's AFT	03/91	92	Oldie	* Hard Drivin' II	04/91	30	Action
* Chuck Yeagers Air				* Hard Nova	01/91	10	Adventure
Combat	08/91	18	Strategie	* Harmony (Game Boy)	05/91	130	Action
Cohort	06/91	34	Strategie	Heart of China	08/91	132	Blickpunkt
Command HQ	06/91	74	Strategie	Heart of the Dragon	08/91	17	Action
Conflict	01/91	136	Strategie	Heatseeker	01/91	90	Action
* Contra	04/91	88	Action	Heavy Unit (Sega Mega)	03/91	124	Action
Cortizone	04/91	67	Adventure	Heavyweight Champ			
Cougar Force	02/91	46	Action	(Sega Master)	08/91	114	Sport
* Countdown	03/91	30	Adventure	Heavyweight Championship Boxing			
* Covert Action	01/91	41	Adventure	(Game Boy)	08/91	123	Sport
* Crash Course	02/91	25	Action	Hill Street Blues	05/91	50	Blickpunkt
Crazy Sue/Sub Rallye	01/91	134	Action	* Hill Street Blues	06/91	60	Strategie
Create a Shape V2.0	03/91	36	Anwender	Hole In One (Famicom)	06/91	120	Sport
Creatures	03/91	47	Action	Hollywood Collection	03/91	48	Action
Crime Time	01/91	84	Adventure	Horror Zombies			
Crime Wave	05/91	54	Action	from the Crypt	01/91	94	Blickpunkt
Crown	03/91	87	Action	Horror Zombies			
* Crystals of Arborea	06/91	46	Anwender	from the Crypt	03/91	63	Action
Cubulus	06/91	48	Strategie	Hunt for Red October,			
Cyraid (Game Boy)	08/91	124	Action	The	04/91	50	Action
Damocles Mission Disk	02/91	95	Blickpunkt	Hydra	05/91	114	Blickpunkt
* Dangerous Seed				Hydra	08/91	53	Action
(Mega Drive)	05/91	124	Action	I play 3D Soccer	02/91	112	Sport



Gesammelte Werke ASM 8/9/1991

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Ilyad	06/91	32	Action
In Your Face (Game Boy)	08/91	125	Sport
IngenioLernsoftware	01/91	30	Anwender
Insects in Space	04/91	79	Action
Inspektor Griffu	02/91	120	Kopfnuß
International Ice Hockey	05/91	46	Sport
International Karate (Game Boy)	08/91	122	Action
Iron Sword Wizards & Warriors II (NES)	08/91	113	Action
Ishido (Mega Drive)	04/91	89	Strategie
Ivan "Ironman" Stewarts	01/91	47	Sport
Super Off Road	08/91	40	Sport
Jaleco Rally Big Run (Super Famicom)	08/91	117	
Jaleco Rally Big Run (Super Famicom)	08/91	117	Action
James Pond (Mega Drive)	06/91	118	Action
Je finis - Tu finis	06/91	108	Anwender
Jet Fighter II	08/91	54	Strategie
Joe Montana Football	08/91	50	Sport
John Madden Football (Sega Mega)	02/91	104	Sport
Jones in the Fast Lane	01/91	42	Strategie
Judge Dredd	04/91	61	Action
Junction (Mega Drive)	06/91	116	Strategie
Jungle Jim	06/91	62	Action
Jupiter's Masterdrive	03/91	109	Sport
Kamikaze	02/91	66	Action
Kathedrale	08/91	44	Blickpunkt
Kengi	05/91	56	Strategie
King's Quest V	02/91	8	Adventure
Knights of the Sky	02/91	60	Strategie
Kung Fu Master (Game Boy)	08/91	122	Action
La Monde des Affaires en francais	06/91	109	Anwender
Lakers vs. Celtics	06/91	117	Sport
Larry 3 (deutsch)	04/91	14	Adventure
Latein Grundwortschatz	03/91	126	Anwender
Latein Zeitentainer	04/91	53	Education
Le Francais Debutants	05/91	95	Anwender
Legion (PC Engine)	02/91	107	Action
Lemmings	01/91	8	Blickpunkt
Lemmings	04/91	6	Strategie
LexiCross	06/91	30	Strategie
Life & Death II - The Brain	04/91	70	Strategie
Lightspeed	01/91	43	Adventure
Line of Fire	03/91	57	Action
Links	04/91	8	Sport
Locomotion	06/91	62	Action
Loderunner	05/91	110	Oldie
Logical	06/91	63	Blickpunkt
Logical	08/91	34	Strategie
Loopz (Game Boy)	06/91	123	Strategie
Lorne	04/91	111	Action
Lupin the Third (Game Boy)	01/91	102	Action
Lupo Alberto	04/91	111	Action
Mad TV	08/91	136	Blickpunkt
Magic Candle	08/91	38	Adventure
Magic Serpent	06/91	54	Action
Mario Andretti's Racing Challenge	08/91	12	Sport
Marus Mission (Game Boy)	08/91	123	Action
Match Pairs	02/91	58	Anwender
Mathematiktrainer	05/91	94	Anwender
Mega Mighty	04/91	42	Anwender
Intro Designer	05/91	125	Strategie
Megapanel (Mega Drive)	08/91	9	Adventure
Megatraveller	06/91	98	Strategie
Merchant Colony	04/91	58	Action
Metal Masters	03/91	6	Action
Mickey Mouse - Castle of Illusion	08/91	55	Strategie
Midwinter II	01/91	132	Strategie
MIG29 Fulcrum	06/91	67	Action
Mig29 Soviet Fighter	04/91	136	Action
Mighty Bombjack	08/91	10	Action
Monster Business	06/91	96	Action
Monster Pack Vol.1	04/91	72	Strategie
Moonbase	05/91	70	Blickpunkt
Moonshine Racers	06/91	8	Action
Moonshine Racers	08/91	111	Oldie
Ms. PacMan (Lynx)	01/91	101	Action
Murders in Space	01/91	76	Adventure
Mysterious Worlds	03/91	62	Action
Mystic Hunter (Mega Drive)	08/91	112	Action
Mystical	02/91	65	Action
Napoleon	06/91	40	Strategie
NARC	03/91	53	Action
Narco Police	01/91	136	Action
Navy Seals	06/91	16	Action
Navy Seals	06/91	16	Action
NFL Football (Game Boy)	05/91	134	Action
NFL Football (Game Boy)	02/91	40	Action
Nightshift	01/91	106	Action
Ninja Adventure (Game Boy)	04/91	86	Action
Ninja Gaiden (Lynx)	04/91	16	Blickpunkt
Ninja III	06/91	96	Action
Ninja Rabbits	01/91	112	Action
Ninja Turtles (Game Boy)	01/91	94	Action
No Exit	08/91	63	Blickpunkt
O.B.Y. 1	03/91	73	Adventure
Obitus	02/91	59	Action
Oil's Well	08/91	95	Anwender
Oktalyzer	01/91	96	Strategie
On the Road	01/91	14	Action
Ooops up	01/91	70	Action
Operation Harrier	02/91	136	Kopfnuß
Operation Stealth - Letzter Teil	06/91	62	Action
Orbit 2000	03/91	120	Action
Out Run (PC Engine)	06/91	17	Blickpunkt
Outzone	08/91	8	Action
P.P. Hammer and his pneumatic Weapon	06/91	12	Action
Panza KickBoxing	01/91	138	Sport
Paperboy (Game Boy)	05/91	122	Action
Parodius (Game Boy)	06/91	126	Action
Penthouse	04/91	12	Strategie
Pepe Hammer	04/91	95	Blickpunkt
PGA Tour Golf (Mega Drive)	06/91	118	Sport
Pilot Wings (Super Famicom)	03/91	120	Action

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Play Action Football (Game Boy)	05/91	134	Sport
Pole 500	01/91	92	Sport
Ponkotsu Tank (Game Boy)	05/91	123	Action
Populous (Super Famicom)	08/91	117	Action
Power Up	08/91	14	Action
PowerMonger	02/91	6	Strategie
Powerplay	02/91	82	Action
Predator II	08/91	70	Action
Prehistoric Tale, A Prehistorik	04/91	100	Action
Prehistorik	08/91	159	Action
Premier Collection	05/91	96	Action
Pro Sport Challenge	08/91	52	Sport
Probotector (NES)	03/91	117	Action
Proflight	02/91	116	Strategie
Projekt Prometheus	02/91	12	Adventure
Puzznic (NES)	05/91	128	Strategie
Quadrel	02/91	81	Strategie
Quest for Glory II: Trial by Fire	01/91	46	Adventure
R-Type (Game Boy)	06/91	124	Action
Radarmission (Game Boy)	02/91	108	Strategie
Ralf Glau Edition	06/91	59	Strategie
Ranx	02/91	68	Action
RC Aero Chopper	06/91	68	Strategie
Red Baron	03/91	40	Strategie
Reederei	03/91	67	Strategie
Renegade Legion	02/91	36	Strategie
Interceptor	05/91	65	Blickpunkt
Return of Medusa	04/91	64	Strategie
Revelation I	03/91	54	Adventure
Rise of the Dragon	04/91	89	Action
Robo Squash	06/91	123	Action
Robocop (Game Boy)	05/91	119	Action
Rolan's Curse (Game Boy)	05/91	119	Action
Rygar	04/91	85	Action
S.T.U.N. Runner	02/91	82	Action
Saint Dragon (PC Engine)	03/91	124	Action
Second Front	02/91	42	Strategie
Security Alert	08/91	98	Action
Sega Master Mix	01/91	33	Action
Sexy Droids	04/91	50	Blickpunkt
Shadow Blasters (Mega Drive)	05/91	122	Action
Shadow Dancer (Sega Mega)	02/91	106	Action
Shanghai	06/91	123	Strategie
Shanghai (Game Boy)	04/91	85	Strategie
Shanghai (Lynx)	04/91	113	Strategie
Shanghai II	06/91	45	Blickpunkt
Shiftrix	08/91	42	Strategie
Shooting Stars	04/91	73	Action
Shuffle	03/91	64	Strategie
Sidmon II	01/91	66	Anwender
Sim City Architecture I/II	03/91	110	Strategie
Sim City/Populous	06/91	12	Strategie
Skate or Die: Bad n Rad	04/91	92	Action
Skull & Crossbones	05/91	114	Blickpunkt
Skull & Crossbones	06/91	8	Action
Skystrike + Snake Rattle n Roll (NES)	01/91	104	Action
Snowball in Hell	06/91	62	Action
Soccer Mania	03/91	17	Sport
Software Edition Vol.1	05/91	28	Action
Sorcerers get all the Girls	03/91	18	Adventure
Soul Crystal	05/91	65	Blickpunkt
Space 1889	03/91	125	Blickpunkt
Space Assault	05/91	67	Action
Space Quest III (deutsch)	03/91	73	Adventure
Space Quest IV	05/91	6	Adventure
Speedball II	01/91	16	Action
Spellfire the Sorcerer	03/91	56	Action
Spiderman (Game Boy)	01/91	112	Action
Spindizzy Worlds	01/91	18	Action
Spirit of Adventure	06/91	112	Blickpunkt
Spirit of Adventure	08/91	94	Adventure
Spirit of Excalibur	04/91	56	Adventure
Sporting Gold from Epyx	02/91	36	Sport
St. Thomas	02/91	32	Blickpunkt
Star Control	02/91	66	Action
Star Sage I	06/91	58	Adventure
Startrader	08/91	16	Strategie
Stellar 7	02/91	110	Action
Stormball	08/91	14	Action
Stratego	02/91	46	Strategie
Street Hockey	01/91	12	Sport
Street Sports	04/91	60	Sport
Strider II	01/91	134	Action
Striker	03/91	96	Sport
Stundenglas, Das Summer Camp	04/91	128	Kopfnuß
Super Cars II	03/91	56	Action
Super Cars II	04/91	63	Blickpunkt
Super Cars II	06/91	47	Action
Super Mario World (Super Famicom)	02/91	99	Action
Super Monaco G.P.	06/91	53	Sport
Super Off Road (NES)	03/91	113	Sport
Super Volleyball (Mega Drive)	05/91	118	Sport
Superskweek	01/91	92	Action
Swap	04/91	114	Strategie
Switchblade II	08/91	46	Action
Swiv	05/91	48	Action
Sword of Sodan (Sega Mega)	03/91	114	Action
Sword of Vermilion (Sega Mega)	03/91	122	Adventure
Tactic (Archimedes)	08/91	36	Action
Take a Trip to Britain	02/91	58	Anwender
Tangram	08/91	62	Strategie
Team Suzuki	03/91	10	Sport
Team Yankee	01/91	54	Strategie
Technocop	04/91	92	Action
Teenage Mutant Hero Turtles	02/91	76	Action
Teenage Mutant Hero Turtles - World Tour	03/91	87	Anwender
Terran Envoy	02/91	113	Strategie
Test Drive III	01/91	123	Sport
The Amazing Spiderman	02/91	80	Action
The Amazing Spiderman (Game Boy)	03/91	124	Action
The Bard's Tale II	01/91	130	Oldie
The Businessman	01/91	30	Anwender
The Centauri Alliance	03/91	70	Adventure
The Crescent Hawk's Revenge	02/91	18	Strategie

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
*The Dark Heart of Uukrul	02/91	109	Adventure
The Final Battle	01/91	133	Adventure
The Final Conflict	02/91	42	Strategie
The Final Day	03/91	38	Action
The Fool's Errand	02/91	31	Strategie
The Keys to Maramon	08/91	60	Adventure
The Killing Cloud	06/91	50	Action
*The Lord of the Rings	03/91	32	Adventure
The Power	03/91	88	Strategie
*The Power Pack	01/91	66	Sport
*The Savage Empire	03/91	46	Adventure
*The Secret of Monkey Island	02/91	10	Adventure
The Sword and the Rose	03/91	68	Action
The Traveller	02/91	57	Anwender
The Ultimate Ride	02/91	11	Sport
Think	04/91	94	Blickpunkt
Think Twice	04/91	48	Strategie
Tiger Heli (Mega Drive)	05/91	126	Action
*Tilt!	08/91	52	Strategie
TimeComposer	05/91	96	Anwender
*Toki	08/91	6	Action
Total Recall	03/91	52	Action
Tournament Golf	02/91	114	Sport
Tower Fra	02/91	38	Strategie
Toyota Celica GT Rallye	01/91	80	Sport
Trampoline Terror	04/91	86	Action
Traps 'n' Treasures	05/91	64	Blickpunkt
*Tunnels & Trolls	01/91	44	Adventure
Turn 'n' Burn	05/91	98	Action
Turrican II	01/91	140	Blickpunkt
*Turrican II	03/91	72	Action
Ultima III	04/91	116	Oldie
Ultima VI	04/91	125	Kopfnuß
Ultima VI - Letzter Teil	02/91	130	Kopfnuß
Ultima VI - Teil IV	01/91	142	Kopfnuß
Ultimate Chess Challenge (Lynx)	08/91	114	Action
*UMS II	06/91	14	Strategie
Valis III (PC Engine)	02/91	102	Action
Venom Wing	01/91	82	Action
Verytex	08/91	113	Action
Verytex (Mega Drive)	08/91	113	Action
Viz - The Game	06/91	99	Action
Vokabeltrainer Italienisch	05/91	91	Anwender
Volfied (Mega Drive)	06/91	118	Action
Volley Fire (Game Boy)	05/91	130	Action
Warbirds (Lynx)	08/91	117	Action
Warlock the Avenger	03/91	12	Action
*Warlords	04/91	68	Strategie
Warzone	08/91	49	Blickpunkt
Wayne Gretzky Hockey II	03/91	44	Sport
Where in Europe is Carmen Sandiego?	01/91	86	Adventure
White Magic	06/91	65	Action
*Wing Commander	02/91	117	Strategie
*Wizardry 6 - Bane of the Cosmic Forge	03/91	8	Adventure
Wonderboy III (Sega Mega)	03/91	112	Action
*Wonderland	01/91	6	Adventure
World Championship Boxing Manager	04/91	62	Strategie
*World Championship Soccer	02/91	28	Sport
World Cup Italia '90 (Sega Master)	02/91	108	Sport
Wortschatztrainer/Rätsel	04/91	75	Education
Wrath of the Black Manta (NES)	05/91	128	Action
Wrath of the Demon	02/91	16	Action
Wrestleball (Mega Drive)	05/91	119	Sport
Xiphos	01/91	70	Action
*ZOut	01/91	14	Action
Zany Golf (Sega Mega)	03/91	114	Sport
Zarathustra	03/91	62	Action
Zellard	03/91	47	Action
?Nam	06/91	66	Strategie



Impressum

Herausgeber
Christian Widuch

Verlagsleiter
Stefan Ritter

Chefredakteur
Manfred Kleimann (M.K. verantw.)

Stellv. Chefredakteur
Matthias Siegl (mats)

Redaktion
Guido Alt (gag), Sandra Alter (sat), Hans-Joachim Amann (hja),
Eva Hoogh (ev), Ulrich Mühl (uli), Klaus Segel (cruiser), Klaus
Trafford (kate)

Freie Mitarbeiter
Dirk Fuchser (df), Michael Suck (msu)

Layout
Annette Braun

Comics
Matthias Neumann, Stefan Bayer

Titel
Thomas Thiel

ASM London
Steve Cooke, 31 Stoneleigh Street, London W11, 4DV, England

Anzeigenleitung
Britta Fiebig

Anzeigenverkauf
Verlagsbüro München, Zaunkönigweg 2C, 8000 München 82,
Tel: (089) 4 39 10 87, Fax: (089) 4 39 10 80
Britta Fiebig (Lit.), Hannelore David, Peter Schätzle, Ilona
Sehm
Es gilt die Anzeigenpreisliste
Nr. 5 ab 1. April 1991

Repräsentant im Ausland
Great Britain
Huson European Media
Gerald Rhoades-Brown
10/11 The Green Business Centre
The Causeway
Staines
Middlesex
TW18 3AL
Telephone No: 0044-784 469900
Fax No. 0044-784 469996

Anzeigenverwaltung
Anja Pröger, Tel. (05651) 300 17
Telefax: (05651) 300 18

Anzeigensatz
Regina Sieberheyn, Andrea Kloss, Martina Kühn

Satz
Grunewald Satz & Repro GmbH, 3500 Kassel

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH
3501 Niestetal-Sandershausen

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co. KG, 3500 Kassel

Vertrieb
Verlagsunion Paul Moewig KG,
6200 Wiesbaden,
Inland (Groß- Einzel- und Buchhandelsbuchhandel, Österreich,
Schweiz)

Abonnement

Stellen Sie sich vor, bei Ihrem Kiosk schlägt der Blitz ein, der Bahnhof brennt ab, der Supermarkt wurde von UFOs geklaut, die Tankstelle ist unterwegs zum Erdkern...



Widerrufsrecht:
Abo-Vereinbarungen können innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

DESHALB

**100 %
PREISWERT**

**100 %
SCHNELL**

**100 %
KOMPLETT**

Wenn Sie ASM abonnieren, sparen Sie gegenüber dem Einzelkauf einen Batzen Geld! Das Porto übernehmen selbstverständlich wir.

Wenn Sie ASM abonnieren, bekommen Sie ASM noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin – früher als Ihre Nachbarn.

Wenn Sie ASM abonnieren, verpassen Sie mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhalten somit ein lückenloses Nachschlagewerk.

»ZEITSCHRIFTEN-ABO«

Hiermit bestelle ich ...

- ☐ **ASM** für mindestens 11 Ausgaben (1 Jahrgang)
- ☐ **ASM-Special** für mindestens 4 Ausgaben (1 Jahrgang)
- Inlandspreise:**
- 11 Ausgaben ASM 74,- DM, 4 Ausgaben ASM-Special 35,- DM
- Auslandspreise:**
- 11 Ausgaben ASM 87,50 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 42,- DM
- Lieferung erfolgt ab der nächsterreichbaren Ausgabe.
- ☐ **ASM** ☐ **ASM-Special** als Geschenk-Abonnement.

Lieferanschrift (bei Geschenk-Abo Anschrift des Empfängers) <input type="checkbox"/> Geschäft <input type="checkbox"/> Privat									
Vorname, Name									
Firma (nur wenn Lieferadresse)									
Straße, Nr. / Postfach									
Gewünschte Zahlungsweise: <input type="checkbox"/> Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung									
Bankleitzahl									
Konto-Nr./Inhaber									
Geldinstitut									

Gegen Rechnung — zahlbar innerhalb zwei Wochen nach Erhalt.
(Bitte keine Vorauszahlung leisten — Rechnung abwarten.)

Widerstandsrecht:

Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 870, D-3440 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufsschreibens zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige das durch meine zweifelhafte Unterschrift.

(Bitte genaue Anschrift angeben!)

Diese Abonnements verlängern sich automatisch um 4 bzw. 11 Ausgaben, wenn sie nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt werden.

**Absender und Computersystem
nicht vergessen!**

Datum, Unterschrift (für Jugendliche unter 18 Jahren der Erziehungsberechtigte)

BÜCHER

Private Anzeigen: Bis 5 Zeilen 5. – DM. jede weitere Zeile 2. – DM

Geschäftliche Empfehlungen: 10, – DM je angefangene Zeile, zzgl. Mehrwertsteuer

Kreuzen Sie bitte an, in welche Rubrik (s. Karte) Ihre Anzeige gehört, schreiben Sie Ihren Text in die Karte (jedes Kästchen = ein Zeichen, also Buchstabe, Satzzeichen oder Wortzwischenraum). Der Abdruck erfolgt **nur** gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck). Bitte veröffentlichen Sie meine Anzeige ☐ **mal** in der nächsterreichbaren »ASM« für

☐ private Zwecke ☐ gewerbliche Zwecke

Das ist der Text: *(Bitte deutlich in Druckbuchstaben schreiben!)*

☐ Die Anzeige soll als Chiffre-Anzeige erscheinen (nur möglich bei Privat-Anzeige) Chiffre-Gebühr 10,- DM zzgl. zum Anzeigenpreis

- ☐ Biete an ☐ Suche ☐ Tausch
- ☐ Hardware ☐ Hardware
- ☐ Software ☐ Software
- ☐ Stellenmarkt/freie Mitarbeit ☐ Geschäftsverbindungen
- ☐ Verschiedenes

Bei Angeboten:
Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den
angebotenen Sachen besitze.

Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Darius

Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Gesamtbetrag

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen zusätzlich eine Nachnahmegebühr von 7,50 DM anfällt. Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich.

DM

ASM-BAZAR

- | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| <input type="checkbox"/> 1 MB Speichererweiterung/Uhr & Neuromancer | 149,- DM |
| <input type="checkbox"/> Multinorm Joystick | 39,95 DM |
| <input type="checkbox"/> Amiga-JET & JAPAN-Scenery-Disk | 49,95 DM |
| <input type="checkbox"/> Block Out (<input type="checkbox"/> Amiga, <input type="checkbox"/> ST, <input type="checkbox"/> PC) | 49,95 DM |
| <input type="checkbox"/> Plüsch-Space-Rat | 40,- DM |

BÜCHER (solange der Vorrat reicht!)

- | | |
|-----------------------------------------------------|---------|
| <input type="checkbox"/> Das Neue Computer Hassbuch | 7,50 DM |
| <input type="checkbox"/> Space Rat-Intergalaktisch | 7,80 DM |

HEFTE (solange der Vorrat reicht!)

- | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| <input type="checkbox"/> Das ASM-MEGA-PACK Jahrgang 1990
10 Ausgaben komplett incl. 1 Sammelordner | 60,- DM |
| <input type="checkbox"/> 10er-PACK , Sonderausgaben 1 bis 10 | 30,- DM |
| <input type="checkbox"/> 5er-PACK , Sortiment wie angekreuzt | 20,- DM |

Ich bestelle die Sonderausgaben Nr. 12345678910

- ☐
- Ich bestelle folgende ASM/ASM-Special:

(Solange der Vorrat reicht, sind alle ASM und ASM-Specials auch zum Einzelpreis erhältlich!)

ASM-ACCESSOIRE

- | | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-----------------------------------------------------|----------------|
| <input type="checkbox"/> ASM-Sammelordner, 2 Stck. | 16,80 DM | <input type="checkbox"/> Risk IT (Amiga) | 29,- DM |
| <input type="checkbox"/> ASM-Space-Rat-Shirt, | | <input type="checkbox"/> Spaceball (Amiga) | 29,- DM |
| <input checked="" type="checkbox"/> M oder <input checked="" type="checkbox"/> XL (bitte ankreuzen) | 20,- DM | <input type="checkbox"/> Chemicon (Atari ST) | 29,- DM |
| <input type="checkbox"/> VGA-Spielebox, | | <input type="checkbox"/> Skat 2000 (Atari ST) | 29,- DM |
| Version 2.0 | 49,- DM | <input type="checkbox"/> The Secret Cave (Atari ST) | 29,- DM |

MICROWELLE/SOFTWARE

- | | |
|-----------------------------------------------------|----------|
| <input type="checkbox"/> Risk IT (Amiga) | 29, – DM |
| <input type="checkbox"/> Spaceball (Amiga) | 29, – DM |
| <input type="checkbox"/> Chemicon (Atari ST) | 29, – DM |
| <input type="checkbox"/> Skat 2000 (Atari ST) | 29, – DM |
| <input type="checkbox"/> The Secret Cave (Atari ST) | 29, – DM |

+ **Porto/Verpackung** (Inland 4,- DM, Ausland 6,- DM)



»ABONNEMENT«

Absender

Name/Vorname/Firma
Straße/Postfach
W PLZ/Ort



»BESTELLKARTE«

☐ Ich mache von Ihrem Angebot Gebrauch und bestelle die umseitig ausgewählten Produkte.
Name
Straße/Postfach
W PLZ/Ort
☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr von 7,50 DM (nur innerhalb der BRD).
Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Antwort

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
ABO-Service
Postfach
D-3440 Eschwege

Antwort

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach
D-3440 Eschwege



»KONTAKTKARTE«

Name
Straße/Postfach
W PLZ/Ort
Telefon (Vorwahl/Nummer)



»KLEINANZEIGEN«

Name/Vorname/Firma
Straße/Postfach
W PLZ/Ort

Postkarte

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Anschrift der Firma, bei der Sie bestellen bzw. von der Sie Informationen erhalten wollen. 
Firma
Straße/Postfach
PLZ/Ort

Antwort

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Kleinanzeigen-Service
Postfach
D-3440 Eschwege

WIE BITTE STAUNT MAN BAUKLÖTZE?

Joey hätte so glücklich werden können: Sein Leben lang als Bauarbeiter Fundamente gegossen, Steine geschleppt und verputzt. Dann plötzlich die Mille im Lotto. Doch nun fängt der Streß erst richtig an, denn Joey will bauen - sein eigenes Haus! Jetzt zeigt sich, ob Sie linke Hände haben: Denn Joey braucht Hilfe, Ihr Part beginnt. Vorsicht, tiefliegender Zollstock. Ja, und gleiche Steine bitte zusammenfügen, aber schnell ... zu spät. Treffer - das war die Malerrolle. Also, bitte nochmal gleiche Steine zusammenfügen. Achtung, die Rohrzanke! Au weia, Reaktionen wie 'ne Schlafablette, was? Mal sehen, ob Ihr Partner geschickter ist. Ein digitales Bauherrenmodell für einen Joystick und zwei linke Hände.

Ein farbiges A2 Poster gehört zum Spiel.

BUILD-IT

DAS BAUHAUS



für AMIGA und C-64.



Überall im guten Fachhandel erhältlich.

SOFTWARE 2000

Logik



Händlernachweis von: Software 2000 · Lübecker Straße 10 · 2320 Plön/Holstein · Tel. 0 45 22/13 79

MANCHESTER UNITED EUROPE

Manchester United Europe bringt seine berühmte Mannschaft in die europäische Arena der Knockout-Klubwettkämpfe, einschließlich Europameisterschaft, Europapokal der Landesmeister, Super Cup, UEFA Cup und Clubweltmeisterschaften, die jedes Jahr in Japan stattfinden.

Spielprogramm: 4-Spieler-Option (Benutzung des 4-Spieler-Joystick-Adapters Amiga & Atari ST), vollständige Torwartkontrolle (Amiga & Atari ST), völlig neuartige kontrollmethoden einschließlich Einzelschuß und Nachschuß, neue Ersatzspieler (animierter 1 MB Amiga), Nummer der Spieler auf dem Hemd (Amiga & Atari ST), Einblendung des Namens des Spielers mit Ballkontakt, voller Bildschirm (Amiga), gelbe und rote Karten, Ausscheiden, zeitleupe (1 MB Amiga), Spieler-Statistiken im Wettbewerb, Speicheroption für 7 Spiele (Amiga & Atari ST), 170 Vereinswappen der bekanntesten europäischen Mannschaften (Amiga & Atari ST), Elfmeterschießen während der Meisterschaften, wahlweise Optionen für Action, Management oder vollständige Simulation.



BONICO
OUR SOFTWARE PARTNER

